

Sam & Max – review kompletne prve sezone!

jul 2007. 13. broj

PLAY!

KLAN R&R
www.klanrnr.com

EXTREME
COMPUTER CORNER

COMPUTERLAND

CT Computers
Member of
ComTrade Group

Sport – Smash Court Tennis 3, NBA 2K7 i NHL 2K7!

PREVIEW:

Fallout 3

Devil May Cry 4

Sega Rally Revo

REVIEWS:

Colin DiRT

Excite Truck

Virtua Fighter 5

NE PROPUSTITE:

Top 5 igara za vruće leto!

SteelPad QcK Heavy



steelseries

Da li ste spremni za leto 2007?



Nova serija HP notebook računara sa AMD TURION™ 64 procesorom biće Vam savršeni saveznik u svim dogovorštinama koje leto 007 sprema. Vrhunski zvuk i kristalno jasne slike biće svuda sa Vama, surfovaćete na mreži kao na morskim talasima, a povezivanje će Vam ići od ruke bez problema.

Uz novi HP notebook, bićete spremni da doživite leto za pamćenje, a uštedećete dovoljno novca da Vam leto traje još duže.



CT Computers
Member of
ComTrade Group

AMD, AMD logo-strela, AMD LIVE!, AMD Opteron, AMD Athlon, AMD Turion, AMD PowerNow!, AMD Cool'n'Quiet i od toga izvedene kombinacije, su zaštitni znaci kompanije Advanced Micro Devices, Inc.

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE™



Generalni zastupnik:

COMPUTERLAND

(011)309.95.95, 309.95.96 www.compland.co.yu/games

KOMPLETNA PONUDA...

...NASLOVA NAJVEĆEG SVETSKOG IZDAVAČA IGARA




ELECTRONIC ARTS™



Extremec • Živka Davidovića 13 • 11000 Beograd • Tel. +381 11 3809 143 • 3809 144
web. www.extremec.co.yu • e-mail. distribucija@extremec.co.yu

© Electronic Arts. All rights reserved.

Uvodnik

Srećnih 13?

13 je prirodan broj koji dolazi posle 12 a pre 14. Rimski se piše kao XIII, binarno kao 1101 a heksadecimalno kao D. Atomski broj aluminijuma je 13, a to je i broj dimenzija u određenim teorijama relativiteta. Trinaestoro ljudi je prisustvovalo Poslednjoj večeri, a 13 je i broj godina kada dečaci po jevrejskoj tradiciji ulaze u punoletstvo (bar mitzvah). 13 je i broj krugova koji prave Metatronovu kocku, ali i broj norveških božanstava uključujući tu Lokija. Trinaest je i koraka između života i smrti, sudeći po egipatskom učenju.

13 se pojavljuje i u brojnim filmovima i muzici ... tu su Ocean's 13, Trinaest dana, Apolo 13, Napad na policijsku stanicu broj 13, Ward 13, Petak trinaesti, a naravno tu je i popularni strip XIII. Međutim, broj 13 je mnogo više poznat po tome što navodno donosi nesreću. Evo nekih zanimljivih primera – U škotskoj ne postoji terminal na aerodromu sa brojem 13, već se koristi 12B. Mnoge visoke zgrade ne poseduju 13 sprat već se automatski prelazi na 14., a



neke ulice ne poseduju kuće sa brojem 13. Hamurabijev zakonik, dokument iz 1760 godine pre Hrista ne poseduje 13. zakon, a mnogi hipodromi ne poseduju boks za konje pod tim "nesrećnim brojem". Neracionalan strah od broja 13 zove se triskadefakofobija, a poznato je da je Petak 13. u većini zemalja smatran nesrećnim danom. Međutim, ono što se manje zna jeste da je nesrećan zapravo 13. kada padne na četvrtak kod grka i španaca (samim tim i u latino-americi) ili na ponedeljak u Rusiji.

Ono što za nas znači broj 13 jeste uspešno završavanje jedne godine poslovanja i ulazjenje u novu, u kojoj nas naravno očekuje mnogo novih izazova, noviteta, zabave i dobrog provoda (kad završimo broj naravno). Nadamo se da ćete biti uz nas i kada budemo pisali o broju 25, i šta on tačno predstavlja ljudima u svetu.

A trinaesta je i tradicionalna strana na kojoj se u našem časopisu nalazi editorijal.

TOP5

1. Transformers: The Game - Transformers film uskoro stiže u naše bioskope ali i bioskope širom sveta, pa je potrebno pripremiti se na vreme. Kolega Luka Zlatić je imao prilike da se upozna sa naslovom i napiše zanimljiv preview.

2. Excite Truck - Ukoliko želite sjajnu zabavu na Wii konzoli, Excite Truck je nešto što ne smete nikako da propustite. Stoga pravac u lokalnu prodavnicu i raspitajte se da li imaju ovaj zaista dobar arkadni naslov pun vratolomija i dobre zabave.

3. Virtua Fighter 5 - Da li je potrebno reći još nešto kada govorimo o Virtua Fighteru 5? Tako sam i mislio! Stoga pravac na čitanje, pa po svoju PS3 konzolu (kad pojeftini naravno).

4. Fallout 3 - Jedan od najpoznatijih postapokaliptičnih i uopšte RPG naslova na sceni svakako je Fallout. Nakon uspešnog prvog i drugog dela, na scenu je došlo zatišje a programeri nisu najavili Fallout 3. Međutim, stvari se izgleda polako menjaju pa će nakon dosta vremena igrači imati prilike da uživaju u novim postapokaliptičnim avanturama. Više o tome u previewu kolege Uroša Miletića.

5. Devil May Cry 4 preview - Jedna od najinteresantnijih konzolnih akcija uskoro dobija svoj zvanični nastavak. Da li je to ono što smo čekali, pokušaćemo vam objasniti kolega Luka Zlatić, pa ne propustite njegov, uvek zanimljiv, tekst.

Broj 13 – jul 2007.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

Glavni urednik:

Milan Đukić

Redakcija:

Nikola Nešović

Nikola Dolapčev

Srđan Bajić

Uroš Miletić

Luka Zlatić

Saradnici:

Vladimir Kosić

Nenad Dimitrijević

Miloš Hetlerović

Stefan Marković

Ivan Ognjenović

Vukašin Stijević

Lektor:

Petar Starović

Kontakt:

PLAY! magazine

Beograd

redakcija@play-zine.com

www.play-zine.com

Dizajn i prelom:

Miroslav Jović

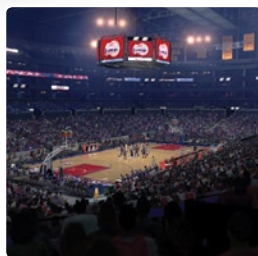
39 Sam & Max Season 1

Kao što ste već dobro navikli, proteklih šest meseci TellTale Games izdavao je mesečno po jednu epizodu avantura Sam & Max. Mi smo donosili opise nekih od tih epizoda, neke smo propuštali (s namerom), a sada je red da vam predstavimo kompletan serijal.



54 NBA 2K7

Ukoliko ste se uželeli malo starog dobrog basket, odnosno košarke u ovom slučaju, pa još i iz najjače svetske lige, onda vam NBA 2K7 verovatno donosi ono što ste tražili. Da li ćete posle igranja biti zadovoljni, ostaje otvoreno pitanje na koje odgovor pokušava da da Vladimir Dolapčev.



36 Colin DiRT

U prošlom broju smo doneli preview ove zanimljive igre, a nakon manje od mesec dana donosimo i full opis najnovijeg naslova iz Colin franšize. Pročitajte da li smo zadovoljni igrom i koliko ima veze sa prethodnim izdanjima.



32 Top 5 letnjih igara

Ukoliko ne znate šta biste igrali za vreme raspusta, tokom leta, mi smo tu da vam pomognemo u odabiru. Top 5 letnjih igara predstavlja najbolju zabavu za vruće dane koji nam predstoje.



SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6-7 Sadržaj
- 8-11 TechWare
- 13 13th page
- 14-18 Flash
- 19-20 Preview: Fallout 3
- 23-25 Preview: Devil May Cry 4
- 27-29 Preview: Transformers The Game
- 30 Preview: Sega Rally Revo
- 32-33 Editorial: Znamo šta ćete igrati ovog leta
- 35 Reviews
- 36-37 Review: Colin McRae Rally Dirt
- 39-41 Review: Sam & Max: Season 1
- 42-43 Review: Marvel Trading Card Game
- 44 Review: Power of Destruction
- 49 Wii: EXcite Truck
- 51-53 Review: Virtua Fighter 5
- 54-55 Review: NBA 2K7
- 56-57 Review: NHL 2K7
- 58-59 Review: Smash Court Tennis 3
- 60 Modding - Awakening
- 60 Modding - Median 2008
- 61 Modding - Realism mod
- 61 Modding - Ultimate mod
- 62 Hardware: Steelpad QcK Heavy
- 64-65 Hardware: Logitech QuickCam Ultra Vision
- 66-67 Hardware: Besprekorna elegancija



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

62 Steelpad QcK heavy

Odlučili smo da vam posle tolikih silnih miševa i drugih pomagala za igranje predstavimo jednu pravu igračku podlogu za miša. I ne samo da je dobra i da se miš na njoj ponaša "kao kod kuće", već je i toliko velika da je opušteno možete koristiti kao mušemu. Čitajte!



66 Besprekorna elegancija

U svakom pogledu, svakog trenutka sve više napredujemo. Euforično? Možda, ali kada pred vas dođe tastatura kao što je ova iz kompleta LX 710 Laser morate nekako da iskažete bar deo oduševljenja.

64 Logitech QuickCam Ultra Vision

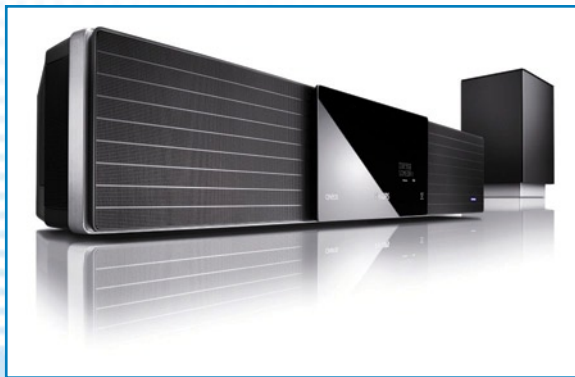
Do sada se nismo posebno puno bavili pitanjem web kamera, prosto, to nam nikada nije bilo u fokusu. Međutim, pojavljivanjem Skypa ali i diskusije za vreme igranja video igara, pitanje kamera je aktualizovano. Pogledajte šta novo u toj sferi ima da ponudi Logitech.



Novi Philips zvučnici

Philips je predstavio interesantan zvučnik pod imenom "HTS8100 Amibisound", za koji tvrdi da daje pravi surround zvuk u rangu 5.1 sistema i da je pogodan za smeštanje ispod televizora.

Pored toga, u njega je integrisan DVD plejer sa ugrađenim hardverskim razvlačenjem DVD slike na 1080i, što je jako bitno za gledanje DVD filmova na HD ekranima, pošto prosto "izbacivanje" slike DVD rezolucije na HD ekran izgleda užasno. Tu su HDMI, komponentni, koaksijalni i SCART priključci. Cena ovog uređaja je gotovo 900 evra (engleski Amazon daje određeni popust), prodaja kreće od jula, a zvaničnu stranicu proizvoda pogledajte na www.ces.philips.com.



Još detalja oko iPhone

Apple je izbacio dvadesetominutni propagandni video klip o iPhoneu, a Engadget sajt je uspeo da se dokopa novih informacija o ovom uređaju iz, kako navode, "pouzdanog izvora" koji je isprobao ovaj telefon. Ono što kažu je sledeće:

* Tastatura je okarakterisana kao "razočaravajuća": kucanje sa dva palca često uzrokuje neželjeno pritiskanje više tastera istovremeno, što kucanje čini jako zamornom rabotom; najlakši način kucanja je sa jednim prstom, i to ne palcem.

* Automatska korekcija teksta radi samo sa jednostavnim rečima, pa se očekuje da će Apple dopuniti vokabular u iPhoneu.

* Ekran osetljiv na dodir traži jači pritisak kako bi prihvatio unos, a potrebno je određeno vreme na privikavanje. Koliko će ovo uticati na dužinu života ekrana, ne znamo.

* iPhone dolazi u paketu sa krpom za brisanje otisaka prstiju, kao i strujnim adapterom.

* Bluetooth slušalice će u startu koštati oko 120 dolara, i dolaziće sa sopstvenom "bazom" za punjenje kako telefona, tako i slušalica.



Firme protiv bekapa DVD-a

Postojeća licenca pod kojom se distribuiraju komercijalna izdanja na DVD diskovima dozvoljava korisniku da napravi sigurnosnu kopiju za sopstvenu upotrebu. Međutim, to se može promeniti u skorijoj budućnosti: DVD CCA (DVD Copy Control Association) radi na ukidanju ovog prava, kao i na insistiranju da DVD uređaj ne radi ako se u njemu ne nalazi DVD disk.

Ovaj predlog su podržali Warner, Disney, Intel, HP, Toshiba i Pioneer, a sve je počelo tužbom protiv izvesnog Michaela Malcolma, predsednika Kaleidescapea koji proizvodi DVD džboksove sa diskovima uskladištenim na internom serveru. Ako ovo prođe, biće zabranjeno i korišćenje DVD "slika" na virtuelnim drajvovima, što se neće svideti ni vlasnicima originalnih diskova koji žele da ih što duže očuvaju u životu.



Intel Larrabee neće pre 2010.

Intel je po prvi put zvanično spomenuo svoj novi grafički procesor kodnog imena Larrabee, koji je predviđen za 2010, eventualno 2009. godinu. Intel je naveo Larrabee kao deo svog Terascale projekta, koji uključuje osamdesetozegarni čip otkriven na Intel Developer Forumu prošle jeseni.

Kako bi pomogao developerima, Intel je razvio novi programski model baziran na jeziku C, imena Ct. Ovaj model, kako se kaže, obrađuje kompleksnost paralelizacije, tako da će developeri pisati svoje programe kao da se radi o onima predviđenim za izvršavanje na jednom jezgru, jer će se sam kod optimizovati da radi na više jezgara kako u vreme prevođenja, tako i tokom izvršavanja.

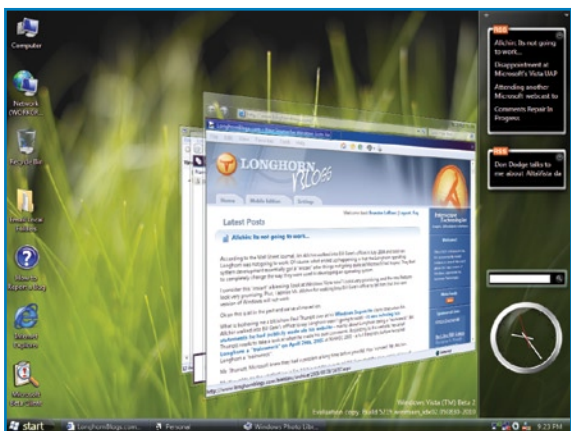
Mohan Rajagopalan iz Intela kaže da će preview verzija Ct-a biti puštena u open-source zajednicu u skoroj budućnosti, i da Intel radi na legalnim zaštitnim znakovima kako bi omogućio da ceo projekat ostane open-source.



Vista sigurnija od Linuxa?

Jeff Jones iz Microsoftove Trustworthy Computing grupe na svom blogu tvrdi da je Vista daleko sigurnija od svih drugih operativnih sistema, uključujući Linux i ranije verzije Windowsa. Jeff je objavio izveštaj u kome kaže da je pronađeno manje sigurnosnih propusta i Visti za šest meseci njenog života, nego što je u Windowsu XP, kao i u najjačim enterprise distribucijama Linuxa, i u Appleovom Mac OS X.

Međutim, eWeek magazin javlja da analitičari nisu ubeđeni u ovo i kažu da su u Microsoftu opsednuti prebrojavanjem sigurnosnih propusta, da ne prijavljuju sve greške koje isprave u Visti. Sa druge strane, na nekim ruskim sajtovima su se pojavili kumulativni paketi sa svim zakrpama za Vistu, koji broje preko 170 pojedinačnih paketa preuzetih sa Microsoftovog sajta.



HP - najveći touchscreen na fotoaparatu

HP je predstavio devet novih digitalnih fotoaparata, od kojih jedan sadrži najveći LCD ekran osetljiv na dodir od svih modela ikada napravljenih. HP Photosmart R937 sadrži ekran dijagonale 9.1 cm sa automatskim prilagođenjem osvetljenja, i može se iskoristiti za direktno editovanje fotografija na kameri.

U okviru ekrana je Vista-kompatibilna mogućnost tagovanja, kao i virtuelna tastatura, što bi učinilo organizaciju slika bržom i lakšom kada se kamera poveže na računar. 8-megapikslni R937 takođe sadrži najnoviji HP Design Gallery koji omogućava razne efekte kao što je sužavanje slike, uklanjanje odsjaja u očima kao i "peglanje" slike zarad uklanjanja bubuljica, ožiljaka i sličnog.

HP Photosmart Mz67 sa senzorom od 8 megapiksela je prva HP-ova kompaktna kamera sa šestostrukim optičkim zumom i 2.5-inčnim ekranom. Kao ulazni model predstavljen je Photosmart E337 sa 5-megapikslnim senzorom i cenom manjom od 80 dolara, koji će se pojaviti tokom jula, dok će ostali modeli biti dostupni u avgustu.



Sony "povraća" PS3?

Pored toga što postoji već 150 igara za PlayStation 3, konzola se ipak prodaje slabije od Xboxa 360 i Wii-ja, pa Sony sprema najmanje 380 novih igara koje će se pojaviti tokom ove fiskalne godine, što bi Soniju trebalo da ostvari prodaju od predviđenih 11 miliona primeraka konzole. Sony je isporučio 5.5 miliona komada u martu, što je opet manje od 6 miliona, koliko su želeli. Sa druge strane, Sonijeva igračka divizija beleži gubitak od neverovatnih 1.9 milijardi dolara tokom četvrtog kvartala prošle godine, mada iz Sonija kažu da su uvek na početku tržišnog života gubili novac na hardveru, koji se posle vraćao preko igara ili pojeftinjenja komponenti za konzolu (PS2 sada košta ispod 200 dolara i ide "kao alva", a kompanija na njemu beleži čistu zaradu).

U ostalim vestima, i Nintendo i Sony javljaju da neće dozvoljavati izdavanje igara označenih kao "Adults Only", kao što je Rockstarov Manhunt 2 čija je prodaja već zabranjena u Engleskoj. Od 23 igre koje su ikada dobile Adults Only oznaku, samo jedna (GTA San Andreas) je videla svetlost dana na konzolama. Međutim, čak i kada bi ove kompanije dopustile AO naslove, velike mreže distributera kao što su Wal-Mart ne žele da prodaju ovakve igre.



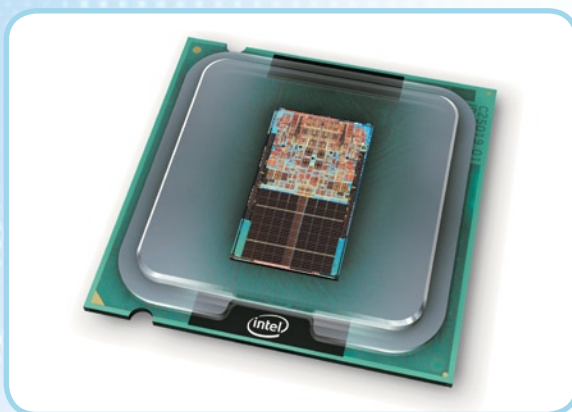
Nova zaštita za Blu Ray

Blu-ray diskovi dobijaju novi sloj zaštite sadržaja, pod imenom BD Plus. Ovaj sistem iz kompanije BD+ Technologies LLC je sada spreman i raspoloživo svim holivudskim studijima kao i svima drugima zainteresovanim. BD+ donosi novu Digital Right Management šemu za zaštitu sadržaja diska i od prethodnog Advanced Access Content sistema (AACs) se razlikuje dodatnom kompleksnošću, koja se praktično svodi na ubacivanje virtuelne mašine u hardver plejera. Tako će BD+ moći da sadrži izvršne programe koji bi obavljali određene zaštitne funkcije, kao što su provera stanja plejera i ispitivanje da li je disk modifikovan. Mnogi veliki filmski studiji nisu objavili nove naslove na Blu-ray diskovima još od aprila zbog vesti o razbijanju zaštite, a sada će se to verovatno promeniti.

Intel završava sa E6x00 procesorima

Nema ni godinu dana kako je Intel izbacio Core 2 Duo E6300, E6400, E6600 i E6700 procesore, a već se pojavljuju vesti da kompanija planira da obustavi ovu seriju. Fokus će se prebaciti na nove modele sa magistralom na 1333 MHz (sada aktuelni modeli rade na 1066).

DigiTimes javlja da će Intel prestati da prima narudžbine za E6300, E6320, E6420, E6600 i E6700 procesore kao i za Core 2 Extreme X6800 tokom četvrtog kvartala ove godine. Jedini "preživeli" biće C2D E6400, dok će ostali biti zamenjeni modelima E6550, E6750 i E6850 sa taktovima od 2.33, 2.66 i 3 GHz, respektivno. Naravno, modeli sa većom magistralom tražiće i bržu memoriju, tj. bar DDR2-667 da bi odnos magistrale i memorije bio 1:1.



nVidia Tesla

Nekoliko meseci pre izbacivanja Stream Processora, AMD-ovog redizajniranog Radeona namenjenog generalnom computingu, NVIDIA je izašla sa sličnim rešenjem: NVIDIA Tesla je baziran na GeForce 8 arhitekturi, nosi ime po našem naučniku koji je dao nemerljiv doprinos elektrotehnici kakvu danas znamo, i dolazi u tri oblika:

* Tesla C870 "GPU Computing Processor" liči na Quadro FX 5600, dolazi sa 1.5 GB GDDR3 memorije na 800 MHz, procesorske jedinice rade na 1.35 GHz, a NVIDIA kaže da procesna moć u obradi podataka u formatu sa pokretnom tačkom dostiže preko 500 gigaflopsa (milijardi floating point operacija u sekundi). Kartica se umeće u običan PCI Express slot, ali za razliku od AMD-ovog Stream Processora, nema display izlaze.

* Tesla D870 "Desktop Supercomputer", verzija Quadro Plex VCS Model IV multi-GPU sistema sadrži dve C870 kartice i predviđena je za 3U serverski rack prostor.

* Tesla S870 "GPU Computing Server" je namenjen serverskim mašinama, postavlja se u 19-inčni 1U rack-mount i sadrži ni manje ni više nego četiri Tesla C870 kartice, dajući procesorsku snagu od preko dva teraflopsa. NVIDIA kaže da S870 troši oko 550 W snage, mada potrošnja može dostići i 800 W.

Naravno, NVIDIA nudi developerima CUDA paket za programiranje ovakvih sistema.



Dobra prodaja DRM-free pesama

EMi, koji je počeo prodaju pesama bez DRM zaštite preko Appleove iTunes prodavnice pre tri nedelje, javlja da ista protiče veoma dobro i da su zabeležili porast ukupne prodaje. Primera radi, prodaja albuma "Dark Side of the Moon" Pink Floyd-a se utrostručila od početka ovakve distribucije, mnogi drugi albumi su zabeležili rast, dok su "A Rush of Blood to the Head" Coldplaya i "Oh No" OK Go-a skočili za 115%, odnosno 77%.

Sa druge strane, ovakva prodaja ide nauštrb CD-ova, pa su po pravilu albumi čija je prodaja u DRM-free formatu skočila, beležili slabiju prodaju u formi CD-ova. Čini se da je digitalna distribucija sledeći "nosač zvuka" za širu publiku (ne računajući audiofilske formate).

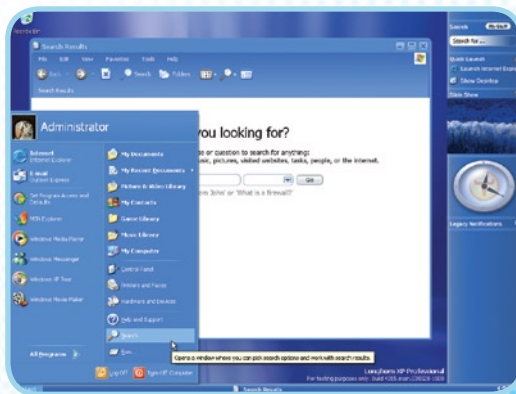


MS vs Google - desktop search

Bitka između Googlea i Microsofta prelazi na viši nivo: Google je podneo tužbu protiv pretrage u Visti, za koju tvrdi da krši Microsoftov anti-trust sporazum sa američkom vladom.

Ova opcija u Visti je većini korisnika komplikovana za isključivanje, a Googleova tužba je usledila nekoliko dana pošto je Microsoft zatražio preispitivanje Googleove kupovine kompanije DoubleClick. I pored toga što je žalba odbijena, Microsoft se složio da promeni sistem pretrage u Visti tako da i third-party softver može pravilno da funkcioniše. Promena će biti ubačena u servisni paket koji će se pojaviti do kraja godine.

Takođe, korisnici će moći da izaberu podrazumevani search endžin. Džeri Braun, kalifornijski predsednik suda kaže da je to pozitivan korak za bolju konkurenciju u softverskoj industriji.



PLAY!

Svašta nešto!

U periodu pripremanja ove trinaeste strane, shvatio sam da je jun bio toliko aktivan što se tiče raaaaznih dešavanja, da zaista nije lako uhvatiti se samo za jednu. Šta više, ne samo što je jun bio aktivan, već se i u debeloj meri jedva čekaju stvari iz jula.

RHCP. Jedan od najvećih događaja u Junu bio je koncert Red Hot Chili Peppers. Svi su sa velikim iščekivanjem cupkali u mestu do tog 26. juna, no izgleda da im je sve to brzo prošlo nakon što se koncert završio. Nesumnjivo je veliki značaj to što su "papričice" došle kako bi Srbija bila postavljena na lokaciju velikih koncerata (kasnije stižu i Rolling Stones-i, što će nas dodatno učvrstiti), ali sve pored toga je bogami "tanko". Matorani su prvo odsvirali jedva sat i petnaest minuta, a pravi razlozi još uvek nisu poznati. Kiša, festivalski nastup, to što je bilo loše pevaču, možda i gitaristi, ili pak bubnjaru, pravo je pitanje. Jasno je da su oni sledećeg dana u Udinama odradili oko dva sata, koliko je bilo najavljavano i kod nas, a što smo ostali uskraćeni za 45 minuta, niko ne zna. Ili neće da kaže. Važno je samo da je zabava tek tad počela, jer je nastao saobraćajni kolaps na izlazu sa parkinga, pa su neki od tih 15 do 12 kada se koncert završio, sve do oko pet ujutru čekali da sa parkinga izađu. Mnogima su kola prokuvala, neki su ostali bez benzina, nimalo prijatna situacija. Onda gužva na ulazu u Beograd ... verujem da mnogi neće doći sledeći put na koncert ako bude na istom lokalitetu. Sa druge strane, nekoliko dana pre toga, Zdravko Čolić je još jednom

napunio Marakanu i stojički izdržao skoro tri sata pevanja uz nekoliko izlazaka na bis.

Šta još imamo ... ah da, EXIT. Naš najveći muzički festival kreće druge nedelje jula, a već su krenule raznorazne priče. Ipak, najzanimljivija je to što će se na tvrđavi koristiti lokalna valuta aka tokeni, koje ćete moći da menjate za pivo, energetsko piće, sendviče ... Najjače je što neiskorišćene tokene ne možete da vratite, a bolje vam je da odmah na početku dana znate koliko ćete tačno pojesti sendviča i popiti piva, jer je jedan token specijalno dizajniran za jedan tip robe.

Dolaze nam bogami i Transformersi, čini se da njih publika iščekuje više nego bilo šta drugo, sudeći po hajpu koji se stvara. Domaći distributeri su odlučili da premijera bude tek u avgustu, iako je svetska 4. jula, pa će mnogi koji ne mogu da izdrže, Autobote i Diseptikone odgledati na nekoj od popularnih bioskopskih kopija koje će naći na bulevaru.

Naši fudbaleri osvojili su drugo mesto na šampionatu Evrope u Holandiji, još uvek ne mogu da uzmu prvo, ali rekoše da neće doček ako se ne popnu na najviše postolje. Lepo od njih. Konačno, ne smemo zaboraviti ni naše tenisere, a posebno ovom prilikom pohvaliti Tipsarevića koji je prikazao da zna da igra kada ume. Nadam se da će rešiti svoje psihičke probleme koji su ga terali da izgubi poslednjih 10 mečeva iako je imao meč lopte, a da je na dobrom putu potvrđuje i poredak protiv Gonzalesa. Naravno, čestitke upućujemo i Jeleni, Ani, Novaku i Nenadu, iako Wimbledon još uvek nije završen u trenutku pisanja ove strane.



Gde je nestao Idol?

Domaća scena bila je prepuna muzičko-takmičarskih emisija. 3D dur kao jedna od prvih po uzoru na strane emisije, zatim "Niko kao Ja" na TV Pink (Voja Nedeljković je čak tužio Pink zbog te emisije) a onda konačno i Idol koji se emitovao na BK. Ono što iznenađuje jeste da su sve te emisije ugašene, i da ne postoje, iako je želja kod ljudi da pevaju zasigurno prisutna. To delom potvrđuje i uspeh emisija tog tipa u svim zemljama bivše SFRJ, a da ne govorimo o svetu. Čudi me da niko posle raspada BK nije otkupio Idol licencu i nastavio je, definitivno bi mu se isplatilo. Nije ni čudo što u takvom settingu imamo jedne Zvezde Granda koje su najgledanija emisija tog tipa, jer nemaju alternativu, a i bave se malo narodno pristupačnijom muzikom. Međutim, i tu ima kandidata koji pevaju malo zabavnije i prolaze sasvim ok. Ono što se meni pak kod te emisije ne sviđa je što je "stručni" žiri sastavljen od tabloidnih novinara, učesnika kuće Velikog Brata pa čak i političara? Nemam ništa protiv da u žiriju bude i rudar iz Kolubare, ali dokle god ima sluha, a ovi gore pobrojani ga definitivno nemaju. Sluha, da, šta ste pomislili. Enu i Marka ne bih ni komentarisao. Ajd' ona mučenica još nešto i priča, ali šta on radi u tom programu, voleo bih da mi objasni Saša Popović. Sigurno će mu trebati manje vremena nego za 45-ominutno smaranje kada proglašava ko je prošao dalje. Toliko dugo ni u American Idol-u "ne drže" takmičare u neizvesnosti.

CABAL otvorena beta

Kao što je odavno i bilo najavljeno, CABAL Online sajt najavio je otvoreno beta testiranje ovog MMORPG naslova. Više o svemu možete pročitati na oficijelnom sajtu - www.cabalonline.com.

Zatvorena beta je završena pre oko godinu dana, ali razlog zbog kojeg će se igrači verovatno pridružiti igri leži u tome što je pretplata ukinuta i od kraja juna će svi zainteresovani moći da se igraju potpuno besplatno.

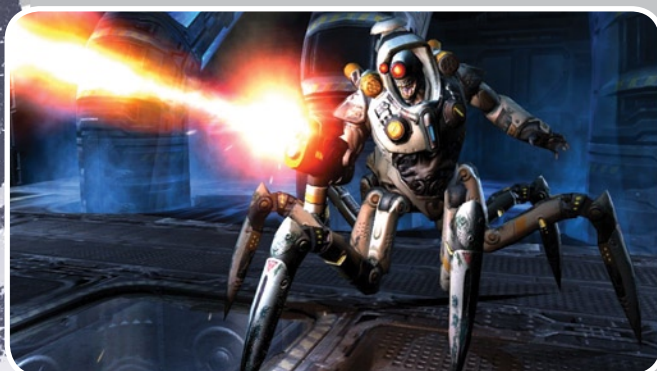


Novi Quake 4 demo

Dosta zanimljiva vest ... id Software je izdao novi Quake 4 multiplayer demo, koji će najviše koristiti onima koji bi da imaju samo legalne kopije igara. Pa u tom slučaju ako recimo vi još niste pazarili Q4, a zabavili biste se po svetskim serverima, možete preuzeti ovaj demo i onda se igrati na tri mape (q4xtourney2, q4dm7 i q4ctf3).

Demo nije kompatibilan ni sa jednom drugom verzijom Quake 4, gde su i retail edicija i stariji demoi. To će reći da će se korisnici ovog demoa moći nakačiti samo na servere drugih igrača istog demoa.

Download je na www.idsoftware.com.



WGT turnir

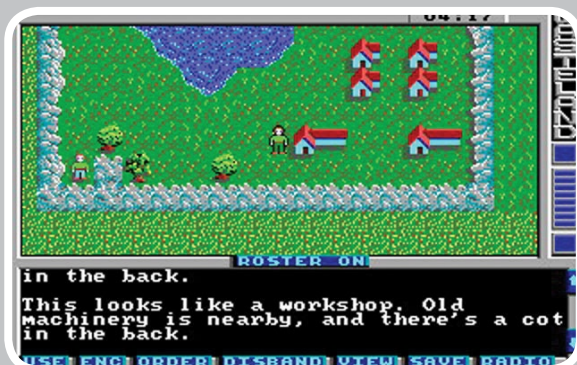
7 Jula ove godine (07.07.07) u Vilinim Vodama (kod megamarketa Tempo) odžaće se turnir u DOTI pod nazivom World GameMaster Tournament u organizaciji KlanRUR-a i Igora iz Deus-a, pod sponzorstvom ASUS-a i partnerstvom Logitech-a i Kimtec-a.

Igraće se na laptop-ovima sa eksternim tastaturama i miševima, a pravila će biti ista kao na prošlom WCG-u. Kako se prijaviti, koja je konfiguracija, nagrade i sve ostalo što vas zanima možete naći na temi na našem forumu koja se tiče ovog turnira a koja se nalazi na www.klanrur.co.yu/forum/index.php?showtopic=45080&hl=.php?showtopic=45080&hl=.



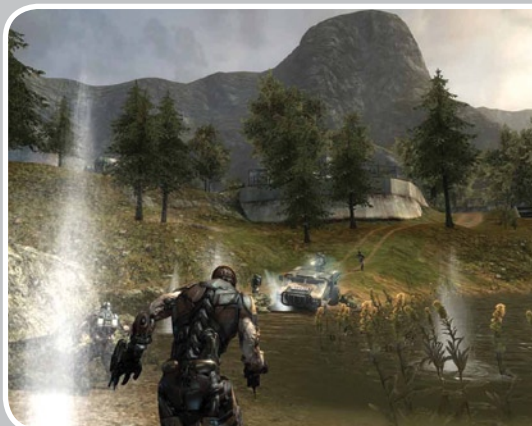
Nastavak Wastelanda?

Duck and Cover (zanimljiv naziv za sajt) javlja da postoji određena šansa da se pojavi nastavak igre Wasteland. Ovo je najavio Brian Fargo iz inXile Entertainment-a. On je inače, kao CEO Interplay-a, jedan od odgovornih za izlazak naslova Wasteland još davne 1986. godine, a ova igra je direktno inspirisala izlazak Fallout-a. Brian kaže da traži način da izda nastavak ovog popularnog ostvarenja, a da li će mu to poći za rukom, ostaje da se vidi.



Quake Wars beta prijave

FilePlanet je napravio specijalan dil sa Id software-om, tako da će njihovi pretplatnici i oni koji imaju besplatne naloge moći da uzmu učešće u testiranju Quake Wars: Enemy Territory igre. Jedini uslov da se prijavite za testiranje jeste da vaš računar zadovoljava minimalne hardverske zahteve, i skroz ste ok da krenete i ubijate protivničke snage.



Nova EVE ekspanzija

CCP, programerska i distributerska firma za igru EVE Online, javlja da je najnovija ekspanzija - Revelations II, aktivna i da je igrači mogu igrati od kraja juna. U pitanju je dodatak koji donosi veliki broj ispravki i novih mogućnosti, a fanovi serijala kažu da je trejler koji je najavio ovu ekspanziju toliko dobar da su samo na osnovu njega odlučili da je Revelation II "prava stvar".



Armed Assault ekspanzija

505 Games, Bohemia Interactive Studios i Black Element Software najavljuju ArmA: Queen's Gambit, expansion pack za ArmA: Armed Assault. Treći kvartal ove godine je datum pojavljivanja ekspanzije, a nudiće par novih kampanja i 1.08 patch, koji će omogućiti evropskim i severno-američkim verzijama on-line borbu na istom zemljištu.



Novi Pro Evolution Soccer

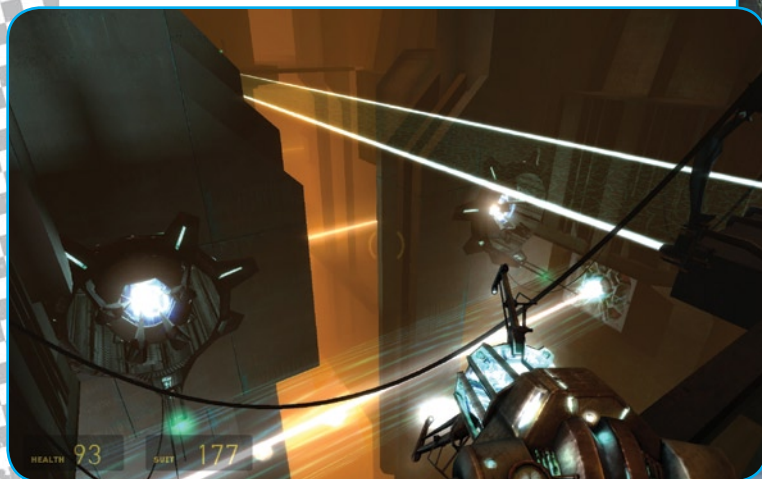
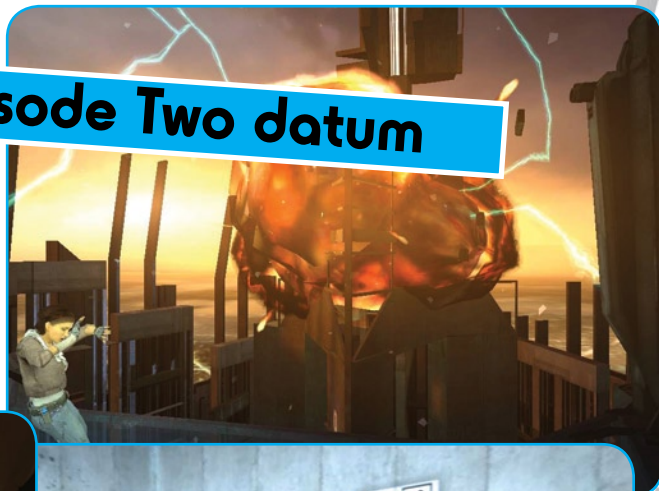
Sledeći nastavak u seriji Konami-jevog fudbala Pro Evolution Soccer, nosiće broj 2008, a glavni update je novi AI sistem. Igra će se pojaviti na jesen ove godine, u verziji za PC, PS3, PS2, PSP, DS i Xbox 360. Više informacija na

www.eurogamer.net/article.php?article_id=77918.



Half-life 2 Episode Two datum

Shacknews javlja da su potvrdili sa Valve-om datum izlaska Half Life 2: Epizode 2, i on je 9. oktobar 2007 (isto važi i za Portal i Team Fortress 2). Sve tri igre biće dostupne preko Steam-a, kao i u bundle-u sa Half Life 2 i Half Life 2 Episode One, a taj bundle se zove "Orange Box".



Vanguard spajanje servera

Vanguard: Saga of Heroes sajt javlja da postoje novi detalji i planovi za spajanje servera za Sony Online Entertainment MMORPG naslov, što bi naravno trebalo da dovede do toga da se poveća broj ljudi u igri. Posle spajanja trebalo bi da budu dva US PvE servera, jedan EU PvE i jedan US PvP server.



FALLOUT 3

War, war never changes...

Diskusiju smo započeli sada već legendarnom rečenicom, nebrojeno puta izrečenom od strane Rona Perlmana. Fallout, šta reći: za nekoga način života, za nekoga zaboravljeni izometrijski RPG. Treći deo trebalo je da se pojavi pre par godina, međutim finansijski krah Interplaya onemogućio je dalji rad na ovom projektu. U međuvremenu je prava na Fallout licencu odkupila Bethesda Softworks, poznata svima po svom Elder Scrolls serijalu. Pre mesec dana objavljen je i prvi zvanični trejler. Istovremeno su neki od ključnih ljudi zaposlenih u Bethesdi konačno dali par informacija o željno iščekivanom nastavku. A šta su oni to izjavili, upravo je i tema ovog članka.

Napomenimo da su sve činjenice izložene crno na belo, znači bez ičijih spekulacija, glasina ili ličnih mišljenja. Jednostavno, ono što je objavljeno od strane zvaničnika, to ćete i naći u okviru ovog članka. Ni manje ni više.

Priča. Podataka o događajima u Falloutu 3 ima za tri prosto proširene rečenice, ali ćemo ih ipak podeliti sa Vama. Priča započinje vašim rođenjem i smrti majke u ambulanti jednog od Sefova. Raspodela osnovnih atributa i sposobnosti biće implementirana u vidu vašeg odrastanja. Na tom putu ćete imati pomoć svoga oca, kojem je glas podario Lijam Nison. Za razliku od prethodna dva dela, koja su bila smeštena na prostoru oko Los Andjelesa i San Franciska, treći nas šalje na Istočnu Obalu, konkretnije u ruševine Vašingtona.



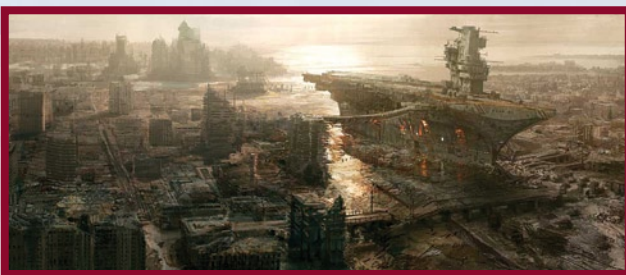
Mehanika igre. Ovo je jedna od stavki zbog koje obožavaoci Fallout-a noću nemaju mira. Prema prvim najavama Bethesda, postojaće kako pogled iz prvog, tako i iz trećeg lica, između kojih će igrač moći bezbolno da se prebacuje. U odnosu na TES4: Oblivion, pogled iz trećeg lica će biti mnogo pregledniji i omogućavaće bolje sagledavanje terena i okolnih dešavanja. Na drugu stranu, pogled iz prvog lica je predviđen za borbu, što nas dovodi do sledećeg pasusa.

Sistem borbe. U želji da izadju u susret kako starijim ljubiteljima RPG

igara, tako i novim igračima željnih akcije, programeri u Bethesda su rešili da u Fallout 3 implementiraju potpuno novi sistem borbe pod imenom V.A.T.S. Princip je sledeći: sukob se odvija iz prvog lica, ali je borbu moguće u bilo kom trenutku pauzirati; napad na neprijatelja troši akcione poene, koji se vremenom dopunjavaju, dok isto važi kako za vaše protivnike tako i za saveznike. V.A.T.S. je za sada obavljen velom misterije, te ćemo za detalje morati da sačekamo detaljno objašnjenje od strane Bethesda.

RPG. Još jedan izvor nesuglasica između okorelijih Fallout fanova i vlasnika licence za izdavanje istog. I pored negiranja Bethesda vlada verovanje da će se F3 pretvoriti u Oblivion sa vatrenim oružijem, što za posledicu može imati gubitak desetina hiljada poklonika. Jedina zvanična informacija koja je objavljena, a tiče se RPG sistema u igri, vezana je za broj sposobnosti kojima će vaš lik baratati: taj je sa originalnih 18 sveden na 14, ali nije otkriveno koje su ostale a koje izbačene.

Družina. Vest da će F3 biti prvenstveno orijentisan na jednog lika, a ne na grupu, svakako je potresla široke mase igrača. No nije sve tako crno, s vremena na vreme ćete moći da unajmite plaćenike kako bi Vam pomogli na težim deonicama, ali ništa više od toga. Ne očekujte dublju istoriju likova koje ćete sa sobom voditi, niti postojanje kompleksnih odnosa među njima.



od prethodnih delova, biće Vam jasno i zašto. U nastavku neće faliti prostog jezika, nasilja i opšteg stanja moralne dekadencije, karakterističnog za postapokaliptični svet Fallout-a. Prema rečima Džejsona Toda, Bethesda glavnog i odgovornog za projekat F3, prizori ekstremiteta odstranjenih tokom borbe i animacije nasilne smrti neće biti retka stvar. Pre svega se nadamo da će iste biti moguće isključiti, barem zbog dela igračke populacije sa slabijim stomakom.

Community. Nikako nemojte misliti da je vizija novog Fallouta već oformljena, te da se samo čeka na njenu realizaciju. Programeri su već duže vremena, putem oficijalnog foruma, uključeni u aktivnu diskusiju sa budućim igračima. Zajedničkim snagama se radi na razgradjivanju priče i modifikacijama igračke mehanike. Ovakav potez Bethesda svakako je za pohvalu, čime su dokazali da im je zaista stalo da F3 zadovolji horde vernih obožavalaca. Naravno, pod uslovom da ovo nije samo marketinški trik.

Datum izlaska. Neko objektivno predviđanje je jesen sledeće godine. S obzirom da se F3 radi paralelno za PC, Xbox360 i Playstation 3, sasvim je realno očekivati da će problemi na nekoj od ove tri platforme izazvati odlaganje celog projekta.

I to Vam je to, više informacije od nas nećete dobiti, iz prostog razloga što drugih ni nema. Ukoliko biste želeli da ostanete obavešteni o trenutnom stanju i novinama iz sveta F3, obavezno pratite izjave zvaničnika i komentare na Bethesda inom oficijelnom forumu. Pa ćemo se već sresti nekom drugom prilikom da još malo prodiskutujemo, recimo kada izadje demo.

18+. Ovo je oznaka koju će nositi F3, što znači da će biti preporučen samo punoletnim igračima. Ukoliko ste igrali neki



Uroš Miletić



Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art

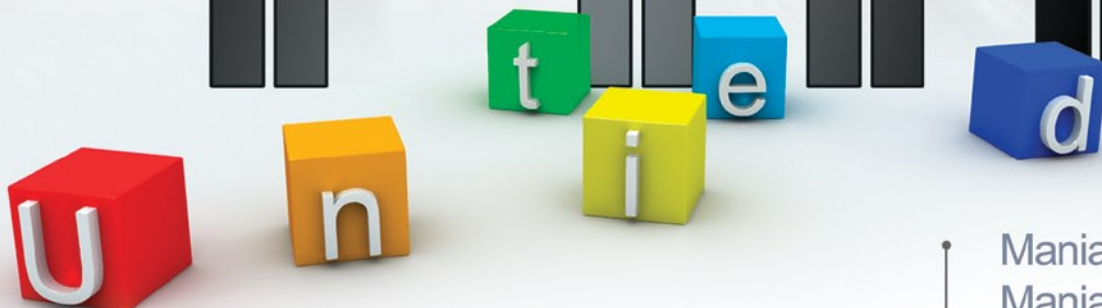
Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...



Play



TrackMania **United** [®]



...kao i svi ostali.

ManiaLinks
ManiaZones
► Play
Editors



LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO

FOCUS
HOME INTERACTIVE

Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

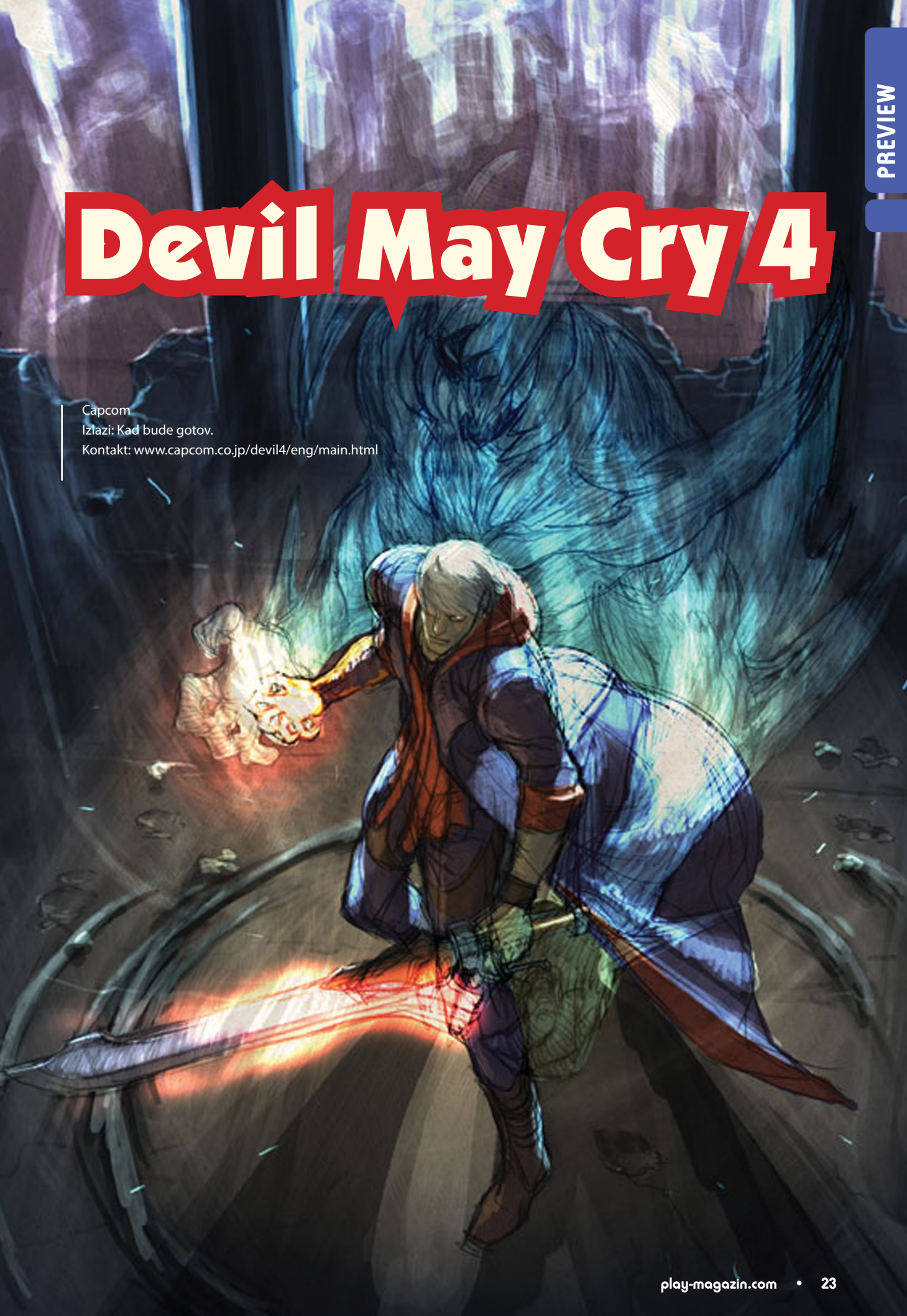
EXTREME
COMPUTER CORNER

Devil May Cry 4

Capcom

Izlazi: Kad bude gotov.

Kontakt: www.capcom.co.jp/devil4/eng/main.html



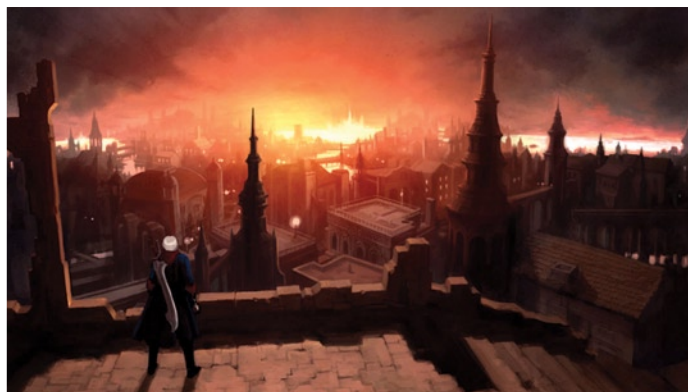
Nakon što smo u igri Devil May Cry 3 posetili prošlost i upoznali Danteove početke, (a ljudi iz Capcom-a vratili serijal na pravi put posle lošeg drugog dela) vreme je da se u četvrtom delu sage okrenemo događajima nakon onih koji su opisani u prve dve igre. Danteov otac, legendarni tamni vitez Sparda je toliko popularan da se u gradu Fortuni organizuje Red Mača (Kyo-Dan Kishi), religiozna organizacija sa ciljem uništenja svih demona. Iako bi se reklo da imaju isti cilj, Dante eliminiše neke članove ove grupe. Šta se krije iza ovog poteza, hoće li demoni biti eliminisani saznaćemo tek kada se igra pojavi, a za sada pogledajmo šta je Capcom prikazao u vezi DMC-a 4.

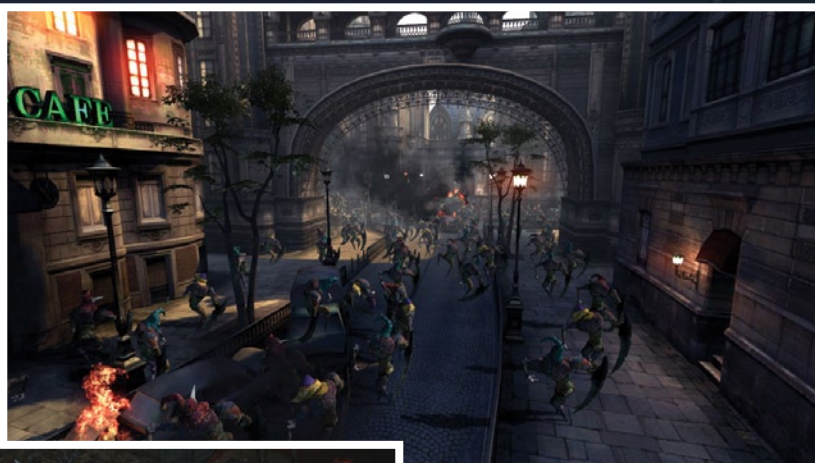
Iako prvobitno najavljena kao PS3 ekskluziva, od marta ove godine se zna da će igra ugledati svetlost dana i na Xbox360 konzoli, i na PC-ju. Capcomov engine koji je odgovoran za Lost Planet će pokretati i ovu igru, što bi trebalo da znači da će Devil May Cry 4 biti moguće odigrati i pod XP-om, odnosno da Windows verzija neće biti Vista/DX10

ekskluziva. Sve ovo obećava znatno bolju grafiku nego u prethodnim delovima, kao i još savršenije poteze koje glavni likovi mogu da izvedu.

Dante se pojavljuje u uvodu i biće igriv lik, ali glavni junak je Nero, pripadnik Reda mača. Ovog momka su redovnici pronašli kao bebu i odgajili, te

je razumljiv njegov bes nakon Danteovog napada i želja za osvetom. Nero fizički jako podseća na Dantea ili Virgila i uopšte ne bi bilo čudo da mu je neko od njih dvojice otac. Od opreme koristi mač Red Queen, specijalno unapređen mač po uzoru na one iz organizacije, čija drška funkcionše poput gasa na motorima i dodaje snagu napadima, zatim Blue





Rose, ogroman revolver, kao i đavolsku ruku Devil Bringer, koja mu daje moći slične onima koje imaju Jedi vitezovi. Nero je, takođe, i po komentarima i prozivkama koje upućuje protivnicima pljunuti Dante, pa će svi koji su voleli arogantno prepucavanje prethodnika uživati i u njegovom. Kada igrač kontroliše Dantea, moći će da uživa u svim potezima iz prethodnih nastavaka, samo učinjenim jednostavnijim za korišćenje, a tu je i nova sposobnost menjanja stilova u samom toku borbe, što otvara mogućnost za nove, elegantnije komboe. Jednostavnije korišćenje na znači odmah i lakšu igru. Iako će DMC4 u početku biti prijemčiviji neiskusnim igračima, težina će se nakon otprilike pola igre dići na nivo iz trećeg dela što obećava pravi izazov.

Pored gore navedenih razlika, igra će manje-više biti ista kao prethodnici. Glavni lik se bori sa grupama slabijih protivnika izvođeci sulude poteze i

vezujući kombinacije udaraca koje bi morale da oduševе svakog fana boričakih veština i filmova kakav je Matrix. Što je bolja kombinacija bolji je i komentar na ekranu, kao i konačna ocena nakon predenog nivoa. Tu su i protivnici koji brane kraj jedne zone, veći, jači i brži od Neroa ili Dantea, ali i podložni tome da im se akcije odvijaju šablonizovano, te u provaljivanju tih šablona leži i šansa za pobjedu. U demou je prikazan jedan od takvih demona – Berial, ogromni plameni đavo (sličan recimo Balrogu iz Gospodara prstenova), naoružan ognjenim mačem. Kako se bitka odvijala u napuštenom gradu izgrađenom u vestern stilu, svaki udarac vatrenog čudovišta u neku kuću bi je srušio i zapalio što zaista izgleda zadivljujuće.

Dakle, u Capcomu su odlučili da preuzmu sve najbolje iz prethodnog dela, koji je bio sjajan, i to prikažu u potpuno novom ruhu koje izvlači maksimum iz PC-a i konzola nove generacije. Kako bi igra bila bar malo različita što se izvođenja tiče, uveden je novi lik i rafinirano je izvođenje. Po svemu sudeći, Devil May Cry 4 bi morao biti hit makar u očima ljubitelja serijala,

a nešto lakše učenje u početnim fazama igre bi moglo da je učini još većim komercijalnim uspehom.

Luka Zlatić





WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



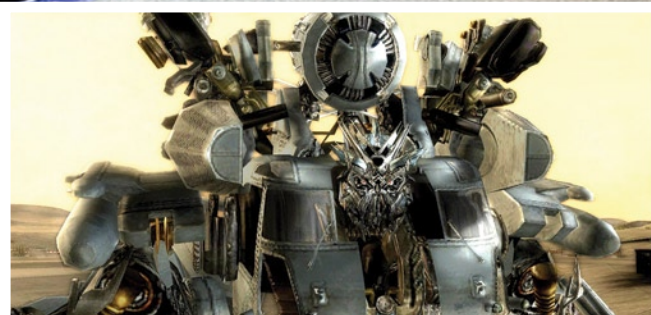
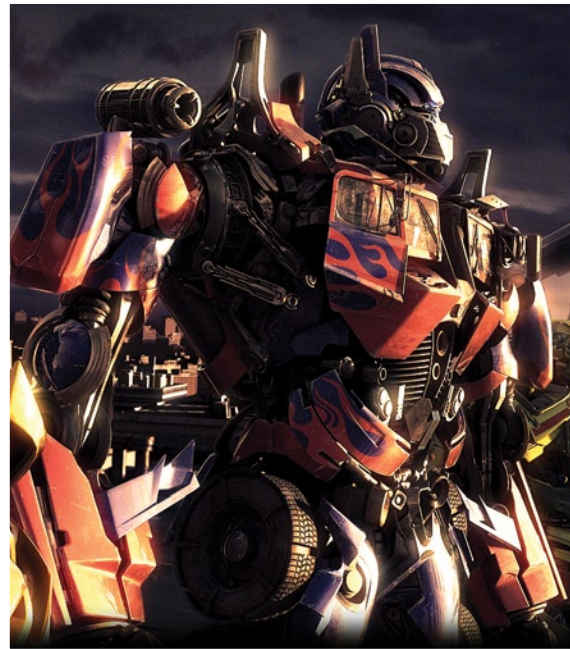
Travellers Tales/Activision
Izlazi: Leto 2007.
Kontakt: www.transformersgame.com

PREVIEW

Transformers The Game



Transformers! More than meets the eye! Jedna od najboljih crtanih serija koje su u isto vreme služile i kao reklama za akcione figurice se ovoga leta vraća na velika vrata. Priča o gigantskim robotima koji mogu da se transformišu u vozila kakva postoje na Zemlji, podeljenim u dve grupacije – dobre Autobote i zle Decepticone oduševljavala je klinge krajem osamdesetih godina prošlog veka. Crtana serija je kulminirala briljantnim celovečernjim filmom koji je na glavačke prevrnuo svet Transformersa i otvorio put mračnijoj ali i slabije prihvaćenoj drugoj generaciji. Nakon završetka druge generacije Transformersi su pali na nivo prosečne popularnosti, a ni igre bazirane na njima nikada nisu bile naročito kvalitetne. Igrani film koji režira Michael Bay, a producira Steven Spielberg, koji će se pojaviti 4. jula u bioskopima širom sveta pratiće i igra koja dosta obećava.



Razvojnih timova ima tri. Zadužen za PC, PS2, PS3, Wii i Xbox360 je Travellers Tales, grupica ljudi koja nam je donela vrhunsku zabavu kroz LEGO Star Wars, a ima iskustva i sa robotima pošto je napravila arkadnu avanturu na temu LEGO Bionicle serije. Tu su još i Savage Entertainment za PSP i Vicarious Visions za NDS. Na prvi pogled bi se reklo da će igra za kućne sisteme koristiti isti engine kao i Spider-Man 3, što garantuje prilično dobar izgled, ali se treba nadati boljoj optimizaciji, naročito na PC-u (verzija za kućne računare će izgledati isto kao i one za PS3 ili Xbox360). Saradnja TT-a sa Industrial Light and Magic-om (čuvenom firmom Georgea Lucasa za izradu specijalnih efekata) i filmskom kompanijom Dreamworks je dala rezultat u neviđeno detaljnim

modelima gigantskih robota, koji izgledaju skoro kao da su sišli sa filmskog platna na naše monitore ili televizore. Fanovi serije će biti oduševljeni i činjenicom da u igri glasove Optimusu i Megatronu daju Peter Cullen i Frank Weller, kao u originalnoj crtanoj seriji. (u filmu glas

Megatronu pripada Hugou Weavingu)

Priča u osnovi prati film. Allspark, pokretačka snaga koja stoji iza svih Transformersa pada na Zemlju i ostaje skrivena vekovima. Megatron, vođa zlih Decepticonu dolazi da ga lično pronađe, ali ostaje zarobljen u ledu.



Mnogo godina kasnije, na Zemlju stižu ostali Decepticoni, ali i Autoboti i naša planeta postaje bojno polje za dve rase mašina iz svemira. Igračima će biti ponuđene dve kampanje (jedna za dobre i jedna za zle), kao i izbor između devet robota koji se transformišu u različita vozila i imaju drugačije borbene sposobnosti. Igra funkcioniše u polu otvorenom svetu, gde se može slobodno lutati gradovima i predelima Amerike, ali se da bi se napredovalo moraju rešavati specifične misije. Mnoge misiju između dve faksije se razlikuju, pre svega zbog odnosa dobro-zlo. Decepticoni će u svojoj poteri za Allsparkom uništavati sve pred sobom, ne razmišljajući mnogo o ljudskim žrtvama ili materijalnoj šteti, pa čak i dobijajući nagradne poene za što više učinjenog haosa, dok se Autoboti trude da nasilju pristupe samo kada ga je apsolutno nemoguće izbeći i spasavaju nevine živote. Spomenutih devet robota je podeljeno na pet za zlu stranu, i četiri za dobru. Nemoguće je izabrati samo jednog robota i njim preći celu igru, već će se kontrolisani Transformers menjati iz misije u misiju.

Razvojni tim je posebno ponosan na dobar odziv komandi, mogućnost da se roboti transformišu u svakom trenutku, kao i apsolutnom interaktivnošću sa okruženjem u kom se igra odvija. Decepticoni prosto uživaju u bacanju automobila na protivnike i pravljenju lančanih sudara i eksplozija, a isto (doduše teška srca) mogu da čine i Autoboti. Svaka šipka,

saobraćajni znak ili semafor mogu poslužiti kao palica ako u blizini nije bolje oružje, a nije na odmet ponekad i uhvatiti protivnika za noge i baciti kroz obližnju zgradu.

Reklo bi se da Transformers The Game obećava mnogo dobre akcije igračima i svet dovoljno otvoren da ne bude monoton, ali sa jasnim ciljem koji vuče dublje u priču. Ukoliko optimizacija bude dobro odrađena, a roboti kvalitetno reagovali na komande, ovaj naslov bi mogao da bude akcioni hit leta, kao uostalom i film po kom je rađen.

Luka Zlatić



Izlazi: zima 2007.

Kontakt: www.sega.com

Sega Rally Revo

Sega bez trunke sumnje važi za pionira u žanru arkadnih vožnji. Počevši od sjajnog Hang-Ona i Outruna koji su pre 20-tak godina žarili i palili čak i u našim fliperanama i luna parkovima, pa do nedavno objavljenog Outrun 2006 Coast 2 Coast koji je opisan i na stranicama Play!-a. Svoje mesto u istoriji definitivno je zaslužio i Sega Rally koji je sredinom devedesetih napravio pravu revoluciju svojim kontrolnim sistemom i tehničkim karakteristikama koje su bile daleko bolje od svega što ste tih godina mogli da vidite na PC-ju i tada aktuelnim konzolama.

N e čudi zbog toga podatak da je uz Daytona USA upravo Sega Rally jedna od najuspešnijih igara u istoriji igračkih automata. Zvanični nastavak koji se 1998. pojavio za Dreamcast i PC prošao je sa mnogo manje pompe, ali je definitivno ostavio pozitivan utisak, što se nikako ne može reći za Sega Rally 2006 objavljen samo za PlayStation 2 sa kojim je serijal spušten na najniže grane. Na sreću, Sega je odlučila da svoju nekadašnju perjanicu vrati u život i to nastavkom koji bi trebao da bude prava nadogradnja originalne igre.

Grafička prezentacija je zaista odlična – automobili su sastavljeni od po preko 65,000 poligona i na njima se jasno vidi svaki trag blata ili prašine koji pokupite, već u zavisnosti od podloge na kojoj vozite. Koliko je pažnje posvećeno ovim detaljima najbolje svedoči podatak da ćete prolaskom kroz vodene površine jednostavno oprati auto! Sve ovo funkcioniše bez ikakvih skripti, tako da je izgled automobila posle svake trke različit. I sama okolina nije ništa manje impresivna – izuzetno je bogata detaljima i animiranim elementima a svaki objekat ima i nezavisno urađeno senčenje. Ono što je najvažnije, nalik



na MotorStorm, staze se deformišu u realnom vremenu! Nekoliko krugova vožnje po blatu učiniće da teren dobije potpuno drugi oblik, a još bolje je što će prema obećanju iz Sege, ovo biti više od pukog vizuelnog efekta. U teoriji, to bi u trkama po mekoj podlozi trebalo da omogući postizanje sve boljih vremena iz kruga u krug, već kako se formira idealna putanja. Protivnički AI bi konačno trebalo da bude ozbiljan rival, što će biti velika razlika u odnosu na dosadašnju praksu. Napomenuto je da će oni braniti svoje pozicije ali i napadati vas kad god im pružite priliku za to, a takođe će biti u stanju da se adaptiraju uslovima na stazi. S obzirom da je razvoj igre još uvek u relativno ranoj fazi o čemu svedoči nestabilan frame rate (trenutno je na oko 20, a cilja se 60fps) i nedorađeni efekti, ne čudi ni da do sada nije objavljen kompletan spisak staza, automobila pa čak ni modova koji će biti dostupni.

Kao i svi njegovi prethodnici, i Sega

Rally Revo će biti arkada koja za osnovni cilj ima da kontrolni sistem učini što sličnijim originalu. U praksi, to znači mnogo bočnog klizanja pri brzinama od preko 200km/h i činjenicu da fizička oštećenja nimalo neće uticati na performanse.

Kako će se igra gotovo istovremeno pojaviti za Xbox360, PlayStation 3 odnosno PC, za očekivati je da će sve 3 verzije biti identične. Jedino što realno može da brine vlasnike računara i Sonyjeve konzole jeste online podrška, jer podsetimo, ona nije implementirana ni u nedavno objavljeni Virtua Tennis 3 odnosno Virtua Fighter 5.

Ako se sva obećanja ispune, u šta nakon prikazanih demoa verovatno ne treba sumnjati, možemo očekivati da Sega Rally Revo bude veliki hit među publikom koja od vožnje traži da bude zabavna, pa tek onda realna.

Nikola Dolapčev



Znamo šta ćete igrati ovog leta!

Priznajemo, lažemo... Ne znamo tačno šta ćete igrati ovoga leta, pošto bi to zahtevalo da budemo bar malo vidoviti, ili makar da pratimo sve čitaoce Play!-a pa po njihovim navikama napravimo "igrački profil". Toliko moćni ipak nismo (ili se samo pravimo?!). No, svakako možemo da se potrudimo i ponudimo vam izbor igara kojima možete popuniti prazan hod između odlazaka na more, selo, ili (što da ne) planinu, i to u vidu Vrlo Nestandardne Top 5 liste.

5. Igra rađena po filmskom hitu

Iskreno, ovo ne bismo baš nazvali preporukom, već više nužnim zlom. Kao i svake godine, bombardovani smo

letnjim filmskim hitovima, i igrama koje ih prate. Izbor je pozamašan – Nindža Kornjače, Pirati sa Kariba, Transformersi, Spajdermen, Šrek, Fantastična Četvorka... Sigurno ćete probati makar jedan od ovih naslova, a

šanse da se razočarate ili oduševite su podjednake. Dakle, zažmurite, izvucite

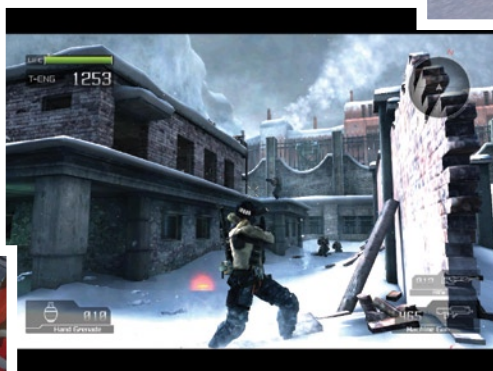


jednu sa gomile, odigrajte i bacite se na nešto ozbiljnije.

4. Lost Planet: Extreme Condition

Capcomova pucačina, prošlogodišnji hit sa Xbox360 konzole, koja u trenucima pisanja ovog teksta izlazi i za PC je sjajan izbor za hlađenje mozga i izbacivanje frustracije. Petnaest nivoa u kojima ogromne bube i lovokradice natrčavaju na vas, a vi ih eliminišete preciznim pucanjem. Šlag na tortu je činjenica da se igra odvija na planeti večnog snega i leda, što bi moglo da izazove placebo efekat, te da se ne osećate kao da je napolju 42 u hladu, nego podnošljivih 28.

Doduše, to je malo verovatno i zbog paradoksalne situacije u kojoj ćete, da biste uživali u najrealnijem snegu i ledu u igrama ikada, morati da imate grafičku karticu koja se greje do nekih 85 stepeni, ali dobro, to je cena progressa.



3. Neki MMORPG

Ovo nije naziv novog on-line hita, ali je teško odlučiti se za samo jednu MMO igru. Ako izuzmемо one potpuno besplatne, trenutno postoje tri zaista vredne igranja.

World of Warcraft, najigraniji MMO u svetu i kod nas. Igraćete ga zato što ste odavno stigli do 60. ili 70. nivoa, pa ste u gildi potrebni za izvršavanje raidova. Tu je i velika želja za novom opremom i Epic mountom koji će vas brze odvesti na odredište, pritom hladeći vašeg lika mahanjem svojih ogromnih krila. Treba pomenuti i čisto ekonomski momenat plaćanja pretplate koji će vas terati



da čak i na moru tražite internet, kako vam ne bi propalo desetak dana igre.

Guild Wars, poznat po svom "platiš jednom, igraš dok se ne smoriš" sistemu. Igraćete ga zato što je potrebno skupiti što više dobrih stvari i titula pre izlaska nove ekspanzije

krajem avgusta, i pripremiti se za izlazak Guild Wars-a 2 u 2008. Godini.

Ipak, VT3 ima dve objektivne mane. Nema naših igrača. Svaki igrač mora da ima svoj gamepad, ništa od igra na tastaturi za više igrača.

Ukoliko baš ne volite tenis, zamenite VT3 za bilo koju sportsku igru u društvu.

1. Uradi sam

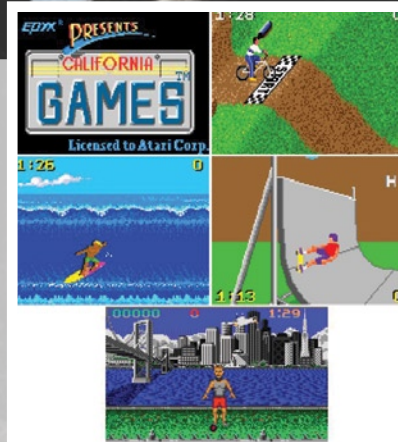
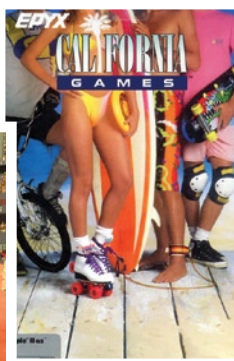
I pritom ne mislimo na brze kurseve programiranja. Poenta je uzeti više igara koje volite i povezati ih nekom pričom. Recimo

da ste trenutno u Beogradu i želite u LA na surfovanje i zezanje na plaži, a bilo bi sjajno kada bi se usput desila neka velika avantura. Upalite Flight Simulator i odletite svojeručno sa Surčina do Manaoa (bilo bi sjajno kada



bi mali Pajper mogao da prevale toliki put). Tu možete da posetite utakmicu između Brazila i Srbije, igrajući PES6 ili SWOS, pa čak i neku igru iz FIFA serijala. Zatim se upustite u arheološku

avanturu u stilu Lare Croft, Indiane Jonesa, ili Ricka Dangerous, na čijem kraju pronalazite misteriozni artefakt koji vas prebacuje



u Veliku jabuku. Tamo iznajmljujete crveni Ferrari i kroz jednu partiju Out Runa stižete u LA. Preostaje jedino upaliti legendarni California Games i zezati se na plaži. Važno je samo igrati se kreativno... I imati veliku biblioteku igara.

0. Najbolja igra ikad!

Ukoliko ste izabrali baš lošu igru od onih preporučenih na mestu broj 5, red je da se iskupimo i damo bonus predlog. "Najbolja igra ikad!" je komplikovana kategorija koja zavisi od broja odigranih igara, trenutne konfiguracije, raspoloženja i dobre memorije, a pre svega od ličnih afiniteta. Podsetite se nekih omiljenih igara. Probajte omiljene igre drugih ljudi, na primer novinara iz vašeg omiljenog, ili bar onog koji trenutno čitate, elektronskog magazina (Jagged Alliance 2, Sensible World of Soccer 96/97, Bubble Bobble, ako vas slučajno zanima). Samo pazite, video igre postoje jakih trideset godina, pa i najboljih igara ikad možda ima dovoljno da oduzmu celo leto.

I mali bonus savet za kraj, ako vas neka od najboljih igara danas razočara, postoji šansa i da vas oduševi neka koju ste držali u kategoriji najgorih.

Luka Zlatić





BEOGRID COMMUNITY NETWORK - RAJ ZA GEJMERE

BEOGRID je unikatna mreža po svojoj topologiji jer dozvoljava nesmetan transport između korisnika punom brzinom, potpuno simetrično, čak i bez upotrebe interneta. To znači da svaki korisnik, samo uz osnovnu pretplatu (470 dinara za 30 dana) može sa svim drugim korisnicima uživati u bilo kojoj multiplayer igri, koju bilo koji od korisnika može da hostuje, kao i u dedicated multiplayer serverima koji su dostupni unutar mreže i održavani od ekipe BEOGRID-a. Da bi ceo multiplayer ugođaj bio potpun, dostupni su još i TeamSpeak dedicated server za real-time glasovnu komunikaciju, Jabber server za instant message komunikaciju i IRC server za online chat. Postoji i forum koji je dostupan za sve članove i na kome se razmenjuju iskustva, zakazuju mečevi, organizuju klanovi, itd. BEOGRID Network Community je jedina zajednica korisnika koja je uspela da preraste iz virtuelnog multiplayer-a u REALNI multiplayer jer postoje mečevi u malom fudbalu koji se igraju svakog vikenda i na kome su ekipe sastavljene isključivo od članova BEOGRID mreže.



Mreža je izgrađena po Ethernet standardu i omogućava korisnicima brzine transporta od 1Mb/s (MIN), 5Mb/s (STANDARD) do 100Mb/s (MAX). Pri ovim brzinama multiplayer radi kao da ste u igraonici, a fajlovi koji vam mogu zatrebati (update, patch, mape...) se skidaju momentalno. Veliki broj korisnika na mreži uživa u 100 Mbit-nom LAN-u. Ovi korisnici se zovu BANDWIDTH SLAMMER-i. Zamislite da možete da skinete 700MB od komšije na drugom kraju bloka za samo 2 minuta.

BEOGRID mreža broji preko 2000 korisnika od čega je u svakom trenutku aktivno oko 300 što je ogromna baza korisnika iskusnih u multiplayer okršajima. Uvek ima raspoloženih za partiju ili dve. Dedicated serveri na BEOGRID-u su non-stop puni i stalno se dodaju novi kako bi svi zainteresovani igrači mogli da pristupe u svakom momentu. Mreža je najrasprostranjenija u novobeogradskim blokovima, ali je takođe prisutna i u drugim delovima Beograda kao i u Novom Sadu i Obrenovcu. Ako stanujete u blokovima 44, 45, 61, 62, 63, 64, 70, 70A, 71, 72 javite se odmah jer su u toku fenomenalni popusti. Iste popuste moguće je ostvariti i na drugim lokacijama ako se odjednom prijavite više korisnika iz jedne zgrade. BEOGRID mreža je community mreža i u njoj se uvek stvore bolji uslovi za grupe korisnika nego za pojedinačne korisnike. Ovo se odnosi kako na cenu, tako i na brzinu uvođenja mreže. Sa većim brojem prijavljenih novih korisnika na istoj lokaciji, BEOGRID sponzorise kvalitetnu LAN infrastrukturu, neprekidno napajanje i 802.11a bežični sistem. BEOGRID konstantno ulaže u mrežu, renovira je i povećava kapacitete, baš zato su gore spomenuti blokovi najbolje razvijeni - u njima su zajednice korisnika najveće i najaktivnije. Tako je ovde populacija BANDWIDTH SLAMMER-a i najmasovnija.



PROVERITE DA LI SU SVI VRHUNSKI GEJMERI BEOGRADA VEĆ U BEOGRID MREŽI!

BEOGRID Network, Nehruova 82a, Novi Beograd, 2016750, www.beogrid.net, info@beogrid.net



BEOGRID

51 Virtua Fighter 5

Nije čudo što se upravo Virtua Fighter našao i na naslovnoj strani ovog broja časopisa PLAY! U pitanju



je jedna od najkvalitetnijih tabačina koje su se pojavile na sceni u proteklom periodu, a koja donosi grafička poboljšanja, nove likove i nove poteze.

39 Sam & Max: Season One

Sam & Max, simpatični detektivi sa kojima smo se

prvi put upoznali devedesetih, vratili su se na scenu u šest epizoda sastavljenih u jednu sezonu. Ispunili su naša očekivanja pa predlažemo da ne propustite čitanje tog teksta.



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA 84 od 100 do 80 - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA 65 Od 80 do 60 - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA 22 Ispod 60 - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

36 – 37	Review: Celin McRae Rally Dirt
39 – 41	Review: Sam & Max: Season 1
42 – 43	Review: Marvel Trading Card Game
44	Review: Power of Desruction
49	Wii: EXcite Truck
51 – 53	PS3: Virtua Fighter 5
54 – 55	PS3: NBA 2K7
56 – 57	PS3: NHL 2K7
58 – 59	PSP: Smash Court Tennis 3

PLAY!

redakcija za potrebe reviewova koristi Benq FP93GX monitor



Razvojni tim: Codemasters
Izdavač: Codemasters

SCENA 84

Colin McRae Rally

DiRT

Kada je reč o novom nastavku Colin McRae serijala, za Codemasters je jedina deviza bila – uspeh po svaku cenu. Bez obzira na vernu publiku koja već godinama kupuje svaki nastavak nezavisno od promenljivog kvalitet istih, dobar deo tržišnog kolača su oduvek oduzimali konkurenti, poput već toliko puta pominjanog WRC serijala za PlayStation 2, zastrašujuće realnog Richard Burns Rallyja ili dve Rallisport Challenge igre za originalni Xbox. Ipak, za britansku kompaniju najporazniji je podatak o vrlo slabo prodaji njihovih naslova na tržištu Severne Amerike, gde već tradicionalno nemaju naklonost igračkih medija.

Odlučivši da ubije dve muve jednim udarcem Codemasters je naizgled učinio pravi potez – prvo, iskoristio je vakuum na tržištu, jer je ponuda novih reli igara trenutno vrlo slaba a drugo, angažovanjem severnoameričkog reli šampiona Trvisa Pastrane učinjen je dodatni korak ka približavanju DiRT-a do sada vrlo neprisupačnom terenu. Na svu sreću, "amerikanizovanje" igre nije toliko snažno da bi odbilo dosadašnje fanove, mada postoje drugi faktori preko kojih će teško moći da pređu.

Bez obzira na spektakularne najave, DiRT je u osnovi i dalje stari Colin McRae Rally koji je prilagođen aktuelnom

trenutku. Next-gen atributi su svakako realno prisutni, ali do nekih drastičnih promena nije došlo, pa je DiRT okrenut istoj publici kao i ranije. Ukratko, to znači da fizički model i dalje igra podjednako na kartu simulacije i neopterećujuće zabave stvarajući tako kao krajni rezultat dobar balans koji neće odgovarati samo onima koji i do sada nisu voleli serijal. Bez obzira na svoj polusimulacijski karakter koji prašta dosta grešaka, izazov je ipak veliki. Prvo, svako vozilo koje je prisutno u igri (a ima svega, od klasičnih reli automobila, preko bagija, džipova i kamiona) ima jedinstven kontrolni sistem, drugo model oštećenja je izuzetan (na višim nivoima jedan iole jači sudar automatski vas briše iz plasmana) i treće, konfiguracija dobrog dela staza je takva da se greške ne tolerišu.

Karijera se u DiRT-u dosta razlikuje od onoga što smo viđali do sada, makar kada je reč o reli igrama (sličan recept ipak je primenjen u Race Driveru 3). Svi šampionati poslagani su u obliku piramide, gde svaki sledeći nivo donosi znatno

teže izazove. Naravno, da biste uopšte mogli da napredujete neophodno je da pobeđujete i osvajate poene koji zatim automatski otključavaju naredne trke. Ovaj mod nije toliko težak jer u njemu u svakom trenutku možete korigovati nivo izazova. Osim poena, plasmani vam donose i novac koji koristite za kupovinu nekog od desetina četvorotočkaša i njihovih varijacija.

Ako ipak više volite klasične šampionate, i njih možete voziti u okviru posebnog moda, baš kao i time attack, tradicionalno najbolji način da se upoznate sa zaista brojnim stazama. Prvo veliko razočarenje je online multiplayer koji je ostao ograničen na solo trke, i to u klasičnoj reli varijanti gde nemate direktan kontakt sa protivnicima, već se jedino upoređuje ostvareno vreme. S obzirom da se mnogi šampionati u igri baziraju upravo na duelima sa rivalima na stazi, ovakva odluka postaje još nejasnija.

Zvučna podloga nas je zaista iznenadila vrhunskim kvalitetom, pre svega kada je reč o bogatstvu i raznovrsnosti semplova vezanih za dočaravanje zvuka motora i kontakta vozila sa podlogom odnosno objektima oko staze. Suvozač koji deluje kao savršeni predstavnik američke omladine (sa sve odgovarajućim akcentom i slen-





gom) je nešto na šta nismo navikli, a što je opet očigledno urađeno zbog motoa „uspeh po svaku cenu“ o kome smo već pričali na početku. No, to zaista nije nešto što bi trebalo da utiče na vaš stav o igri.

Kao retko kada, grafičkoj podlozi zaista moramo posvetiti ogromnu pažnju. Sve što su obećali na tom polju programeri su ispunili. Bez ikakve dileme, DiRT je daleko najlepša reli igra na tržištu i definitivno predstavlja kvantni skok u odnosu na prethodnike. Detaljnost automobila i ostalih tipova vozila je neverovatna, možemo slobodno reći neviđena, a što je podjednako važno, i kvalitet samih staza je na istom nivou. Umesto da stvori ogroman broj generičkih trka smeštenih u svega par različitih okruženja, razvojni tim je koristio stvarne lokacije, što je ispostavilo se, pun pogodak. Detaljnost tih istih staza je takođe za primer, bez obzira što nećete imati mnogo prilike da osmatrate okolinu. Jedino što zaista odudara jesu dva detalja – kokpit, koji iako animi-

ran ne može da se poredi sa kvalitetom istog u Test Drive Unlimitedu i potpuno odsustvo padavina – jednostavno, zaboravite na kišu i sneg, odnosno nagle promene uslova na stazi. Čak i kada to imamo na umu, ostaje konstatacija da je DiRT grafički spektakl, pravi praznik za oči koji čak i na najnižem nivou detalja izgleda imponantno... što će svakako biti jedina uteha za gotovo sve vas koji čitate ovaj tekst. Kao i demo

koji smo predstavili u prethodnom broju, puna verzija ovog naslova je strahovito zahtevna i to je i pored svih hvalospeva na račun grafike ipak posledica slabe optimizacije koda. Kako drugačije opisati činjenicu da smo na našoj ipak solidnoj test konfiguraciji (sa debelo overklokovanim procesorom i grafičkom karticom) imali velike problem sa frame rateom čak i pri najnižim setovanjima i to sam isključenim HDR-om (zašta vam je potreban poseban program, o kome možete čitati u posebno izdvojenom tekstu). Kada još pročitate da ni najjači procesori današnjice u kombinaciji sa 8800GTX karticama nisu dovoljni za stabilan frame rate, ne možete a da se ne zapitate zašto Codemasters želi da toliko smanji broj potencijalnih kupaca? Ako je PC igračima za utehu, ni vlasnici Xbox360 nisu bili mnogo bolje sreće, jer frame rate često varira, i zna vrlo ozbiljno da se spusti kada je veći broj rivala na stazi.

Posebno se pitamo šta su radili beta tester, jer im je promakao jedan krajnje bizaran bag – naime, igra bezuslovno zahteva da budete povezani na Internet, jer će u suprotnom svaki put snimljene pozicije okarakterisati kao oštećene! Možemo samo da zamislimo koliko će ovim podatkom biti zadovoljna armija naših igrača koji su još uvek na modemu ili nemaju nikakvu Internet konekciju. Ako je za utehu, patch koji to ispravlja je najavljen i možda je već aktuelan u

Borba za frame rate

Ako niste vlasnik 8800 GTX SLI sistema, moraćete sami da se potrudite da optimizujete performanse igre. Na svu sreću, na tom planu može da se uradi dosta, mimo standardnih podešavanja dostupnih u opcijama. Prvi korak je svakako instaliranje patcha (u trenutku pisanja, aktuelna je verzija 1.1) koji popravljala performanse pri najvišem nivou detalja. Dalje, možete da povećate prioritet izvršavanja igre tako što ćete promeniti link za startovanje u C:\Windows\System32\cmd.exe /c start "DiRT" /high "C:\Program Files\Codemasters\DiRT\DiRT.exe Naravno, ovo važi samo ako ste DiRT instalirati na default lokaciju. Na kraju, tu je i DiRT HDR tweaker koji dozvoljava da isključite HDR za malo ozbiljniji rast performansi.



trenutku dok čitate ovaj tekst. Ono na čemu je Codemasters ipak nastavio da insistira jeste Starforce zaštita koja i u najnovijoj generaciji mora da se integriše u Windows, nalik na legalan spyware softver. Najsmešnije od svega jeste što je ogroman novac dat na ovaj sistem bio potpuno uzaludan, s obzirom da su ga piratske grupe u potpunosti razbile.

Bez obzira na naš generalno pozitivan utisak, u ovom trenutku DiRT će biti interesantan samo igračima sa vrlo jakim konfiguracijama, i to onima koji su i do sada voleli serijal. Svima ostalima moći će da posluži kao vrlo efikasan benchmark...

Vladimir Dolapčev



Platforma: PC

Za: najlepša igra u istoriji žanra, bogat sadržaj

Protiv: nezamisliva hardverska zahtevnost, bagovi

Minimalna konfiguracija: Core 2 Duo E4300 ili AMD ekvivalent, 1GB RAM, GeForce 7900GS

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300, 2GB RAM, GeForce 7900GS, igrivo u 1680x1050 sa minimumom detalja i isključenim HDR-om.

Kontakt: www.codemasters.com/dirt/

Cena: 50 evra

NEED FOR SPEED CARBON™



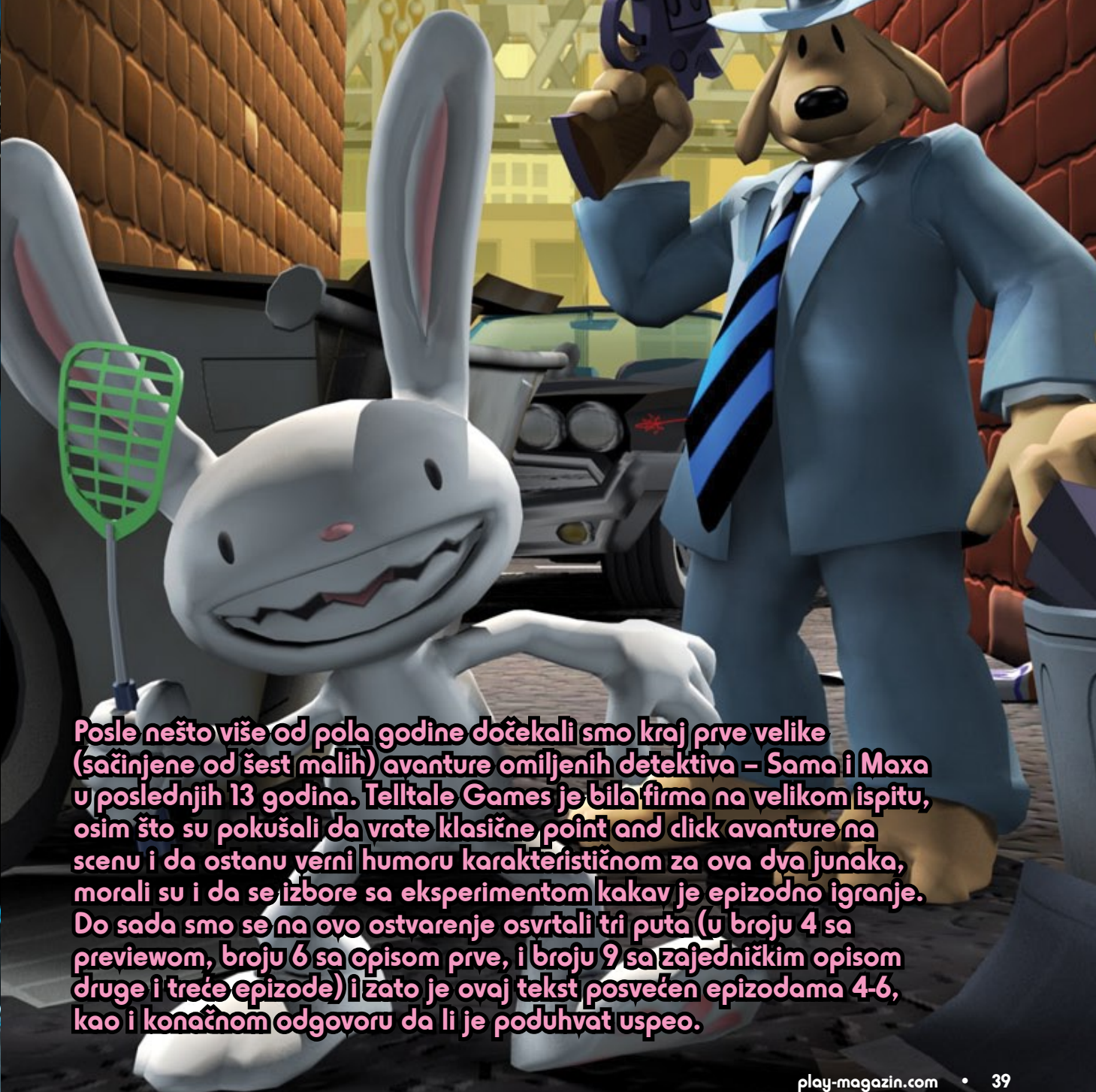
Zvanični zastupnik

COMPUTERLAND

(011)309.95.95, 309.95.96 www.compland.co.yu/games

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, NEED FOR SPEED CARBON and NEED FOR SPEED CARBON logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

Sam & Max: Season 1



Posle nešto više od pola godine dočekali smo kraj prve velike (sačinjene od šest malih) avanture omiljenih detektiva – Sama i Maxa u poslednjih 13 godina. Telltale Games je bila firma na velikom ispitu, osim što su pokušali da vrate klasične point and click avanture na scenu i da ostanu verni humoru karakterističnom za ova dva junaka, morali su i da se izборе sa eksperimentom kakav je epizodno igranje. Do sada smo se na ovo ostvarenje osvrtni tri puta (u broju 4 sa previewom, broju 6 sa opisom prve, i broju 9 sa zajedničkim opisom druge i treće epizode) i zato je ovaj tekst posvećen epizodama 4-6, kao i konačnom odgovoru da li je poduhvat uspeo.

Abe Lincoln Must Die (epizoda 4)

Nakon što su uspešno rešili i treći slučaj, Sam i Max se odmaraju u kancelariji koristeći neke od predmeta koje su tokom prošlih avantura nabavili za igru. Kao što to uvek biva, prekida ih poziv od komesara koji je vrlo zabrinut ponašanjem predsednika SAD. U moru suludih zahteva i zakona, među kojima se ističe obavezno grljenje svih pre i posle sportskih događaja (demonstrirano i na kraju poslednje utakmice našeg plej-ofa u košarci, što je dobar znak da se Srbija vraća u svetske tokove), narod više ne može da se snađe i samo naši heroji mogu da spasu hipnotisanog predsednika, Ameriku i svet.



Za promenu, nakon što su u prethodne tri epizode provodili dosta vremena u najbližem komšiluku, ovde Sam i Max odmah kreću ka Beloj Kući. No, to ne znači da nećemo gledati u šta se paranoični Bosco ovoga puta maskirao, ili koji je novi posao kojim se Sybill bavi. Fanovi ovo dvoje sporednih likova će, naravno, biti oduševljeni, oni koji ih ne vole će morati da istrpe delove igre u njihovim prostorijama (ne traje to tako dugo).

Može se reći da je humor u ovoj epizodi nešto drugačiji nego u prethodne tri. Iako nema mnogo šala koje će vas



naglas nasmejati, sve su ujednačene i prilično dobro satirishu politiku, političare i pre svega sistem glasanja u Americi. Ono što bi mogao da bude problem je što su neke šale isuviše fokusirane na stvari i ličnosti koje samo politički aktivan stanovnik SAD može da zna. Atmosferu dižu standardno dobra grafika i sjajni glumci koji su se potpuno uneli u uloge.

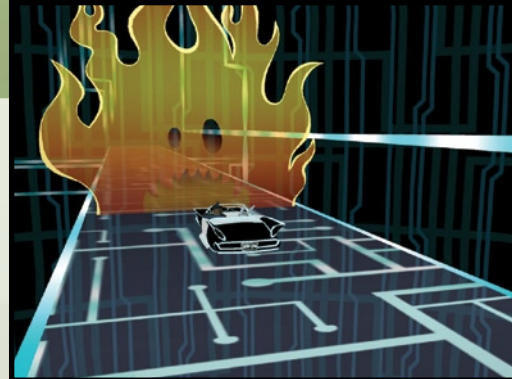
Zagonetke su standardno logične, uz očekivanu dozu apsurdna, nisu preterano teške i avanturista koji želi da izlomi glavu igrajući se će i četvrti (a kasnije i peti i šesti put) biti blago razočaran. Uz jedno ili dva potencijalna zaglavljivanja četvrta epizoda će trajati oko 3,5 sata.

Kraj epizode je vrhunski i pravo je uživanje maštati o svetu u kom bi se tako nešto desilo.



Reality 2.0 (epizoda 5)

I pored novih obaveza, Max nalazi vremena da pomogne Samu, naročito kada elektromagnetna oluja pogađa njihov komšiluk. Kratki razgovori sa starim drugarima su opet tu (da, provešćete još po desetak minuta (priznajte vi koji ih ne volite da to nije mnogo) kod Sybill koja sada radi kao beta tester i Boscoa koji je maskiran u svoj MMORPG avatar, bukvalnog polu-vilenjaka), a zatim sledi igra unutar igre.



Sam i Max ovoga puta imaju problema sa veštačkom inteligencijom i kompletnim virtualnim svetom koji prožima njihov, koji je za nas isto virtualan, ali je za njih stvaran, što opet znači da je i ovaj virtualni stvaran, ali i da je naš možda, za nekoga, virtualan. Pitanje šta je stvarno ipak nije tema ove epizode, a ni Play!-a pa ćemo se vratiti na opis.



Reality 2.0 je definitivno najbolja epizoda u prvoj sezoni, naročito za igrače koji se dobro razumeju u igre i mogu da prepoznaju brojne reference koje se u oko 4,5 sata pojavljuju. Za razliku od političkih šala iz prethodne epizode, ovde čak i ako ne možete da prepoznate samu igru, nema šanse da ne prepoznate žanr, pa će jedino neko ko se uopšte ne igra ostati zakinut za sjajan humor (ali taj neko verovatno neće ni igrati ovu igru pa mu je svejedno). Ne samo to, već su i zagonetke konačno na nivou koji je bio očekivan od početka sezone, i dalje lakše nego u najboljim predstavnicima žanra, ali teže od prethodna četiri dela ove sage.



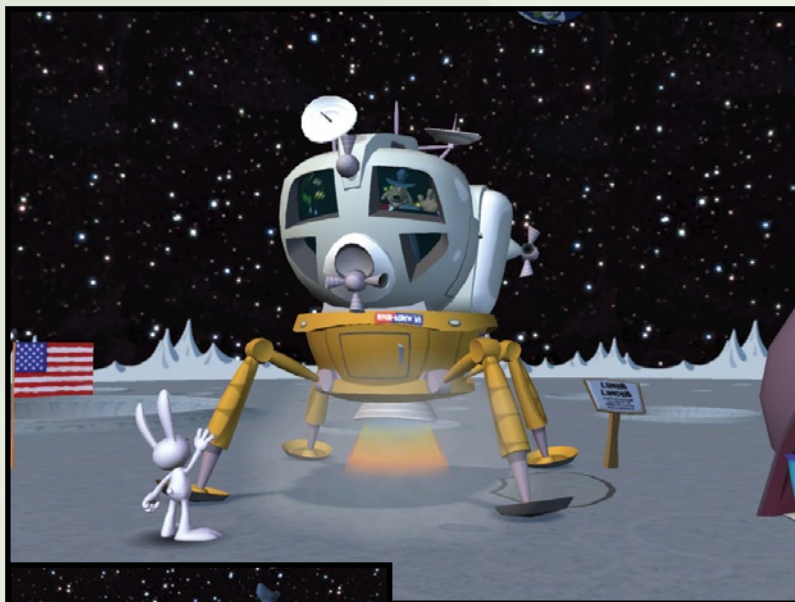


Dakle, imamo dobru avanturu i konstantno bombardovanje sjajnim pošalicama i odličnim zezanjem glavnih junaka. Čak i vizuelno ova epizoda ostavlja bolji utisak od prethodnih pošto su se dizajneri odlično zabavljali praveći veštačku stvarnost i sve njene aspekte, a i ostatak igre je dodatno našminkan te se oseća dah svežine.

Bright Side of the Moon (epizoda 6)

I konačno, dolazimo do poslednje epizode ove sezone. Za sve probleme sa hipnozom odgovoran je stanoviti Hugh Bliss koji je i glavni protivnik u ovom delu. Njegova baza se nalazi na Mesecu, na kom se nalazi i njegovo lice. Naši heroji putuju na Zemljin satelit kako bi zlom hipnotizeru konačno stali na put.

Šesta avantura je nešto slabija od pete. Scenario je dobar i pogođen je odnos između dobre priče i dobre igre. Humor je na standardnom nivou, većinom užasno zabavan uz par lošijih



fora. Zagonetke se dovoljno teške, i sve sadrže onu otkačenu logiku koja se mora koristiti prilikom rešavanja. Postoji jedna zagonetka koja bi mogla da iznervira igrače, zato što je potrebno iskoristiti predmet koji je postojao i u prethodnim delovima, ali ga nije bilo moguće koristiti.

Posebno je simpatično što se skoro svi likovi iz cele sezone pojavljuju u ovoj epizodi, u pravom stilu velikih finala TV serija. Tu imate priliku i da uživate u glumi ljudi koji su dali glasove likovima i učinili sveobuhvatno gledano sjajan posao. Grafika je opet na nivou, a par novih lokacija na Mesecu izgledaju sjajno i zaslužuju sve pohvale. Čak i stare lokacije izgledaju drugačije zbog svetlosti Meseca koji ih obasjava.

Stoji zamerka da je možda šesta epizoda trebalo da bude najbolja, a ne

peta, ali je ovo i dalje odličan završetak prve sezone.

Zaključak (sezona 1)

I to je to. Ukupno imamo oko 21 sat dobre zabave, simpatičnih zagonetki i harizmatičnih glavnih junaka. Grafika je odlična, zvuk dobar, glumci sjajni. Problemi su neujednačenost, preterano lake zagonetke i dosta reciklaže. No, ako je suditi po poslednje dve epizode, očigledno je da su u Telltaleu učili iz reakcija kritike i publike. Dokazano je da klasične point and click avanture imaju mesto pod suncem, kao i to da epizodno igranje nije loša ideja. Doduše, možda bi bilo bolje da se, kada se igra kompletna sezona odjednom, oseća malo veća međusobna veza između epizoda, da se prenosi inventar i slično. Za dodatnu zabavu nam ostaju i različite kolekcije kompletne sezone na jednom disku koje će sadržati dosta dodatnog materijala. A vredi očekivati i drugu sezonu, koja će, nadamo se, biti bolja od prve u svakom pogledu.

Luka Zlatić

Za: Većim delom vrhunski humor, na momente ciničan, na momente satiričan. Povratak P&C korenima. Sjajna stripolika grafika. Suludi zapleti i likovi. Odlični glasovi glumaca.

Protiv: Težina zagonetki je morala da bude malo veća. Neke lokacije umeju da dosade kada se sezona igra odjednom. Humor nije ujednačen.

Minimalna konfiguracija: Pentium III 800, 256MB RAM-a, 32MB grafička kartica.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2Gb RAM-a i GeForce 7600GT mogu da pokrenu bar tri epizode odjednom i tako dodatno otežaju posao igraču.

Kontakt: www.telltalegames.com/samandmax

Cena: 8.95 dolara po epizodi, 34.95 cela sezona.

Marvel Trading Card Game

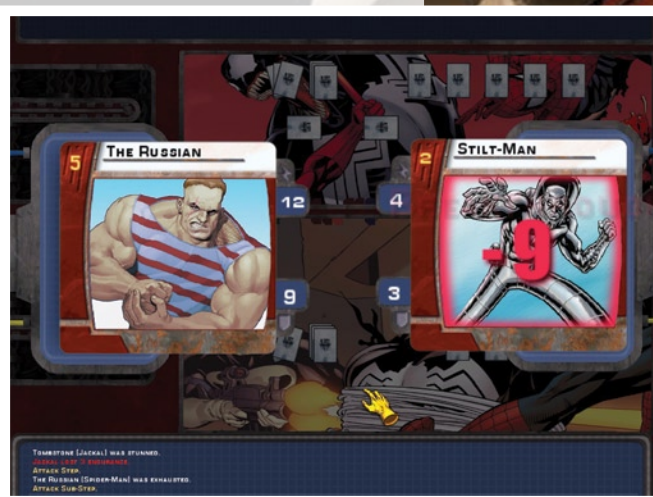
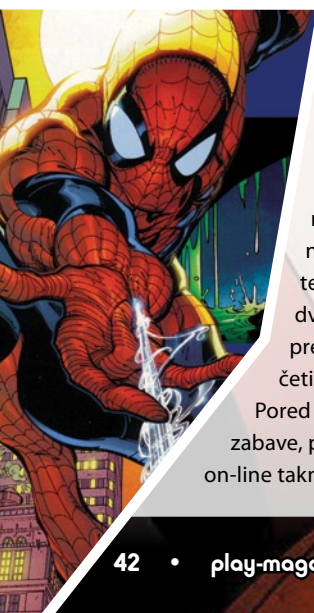
Na našim prostorima Trading Card igre nisu preterano popularne, kao ni Marvelovi stripovi. Da, naravno da postoje ljudi koji vole Magic the Gathering, i mlađa populacija koja trenutno skuplja Yu-Gi-Oh!, kao i dosta onih koji čitaju i američke super-herojske stripove, ali masovna ponuda i popularnost ta dva vida zabave ne postoji. Zato je i pitanje kako će ovdašnji igrači prihvatiti igru sa kartama baziranu na Marvel stripskom univerzumu.

Za samu igru sa kartama odgovorna je firma Upper Deck, najpoznatija kompanija koja se na tlu SAD bavi izdavanjem sličica/kartica sportista i ikona pop kulture. Sistem koji je u ovoj igri na snazi je njihov VS sistem koji pored Marvela koristi i DC (konkurentna strip imperija). Verziju igre za PC, PSP i NDS sisteme potpisuje čuveni Konami koji je verovatno mogao da odradi i nešto bolji posao, ali nije razočarao. Nintendo DS verzija je zasebna priča, a PSP i PC igrači mogu i međusobno da se oprobaju putem interneta, a tu je i mogućnost igranja u LAN-u. Igra za PC dolazi u dve verzije, kao besplatni on-line klijent uz koji se dobija X-Men početni špil karata (dodatne karte

se kupuju pravim novcem), i kao "retail" verzija koja nudi i kampanju za jednog igrača i u njoj daleko veći izbor karata (za sada). U trenutku pisanja ovog teksta postoje samo dva špila za igranje preko interneta, kao i četiri "booster" paketa.

Pored standardnih duela iz zabave, planirana su i mnoga on-line takmičenja i lige.

U modu za jednog igrača postoje dve kampanje, po jedna za heroje i zlikovce, kao i tutorial. Kao što se često dešava, tutorial je predugačak i dosadan, a i ne objašnjava baš najbolje sve što o VS sistemu treba znati. Mnogo je bolja odluka zaputiti se direktno u kampanju i kroz par partija naučiti kako sistem funkcioniše. Kampanje su podeljene u sedam poglavlja, svako ima više misija, a svaka misija može imati i više duela, od kojih za neke važe i posebna pravila. Za svaku pobedu u duelu dobijaju se pojedinačne karte, ali i poeni koji se kasnije mogu koristiti za kupovinu novih karata (samo u kampanji!) i podešavanje špila. Treba naglasiti i da svako poglavlje ima svoju ponudu karata, pa ako recimo hoćete da ▶



se opskrbite pripadnicima Avengersa, morate sačekati sam kraj kampanje da sa njima i zaigrate.

Kako ne bismo umesto opisa objavili uputstvo za igru, samo ukratko ćemo se osvrnuti na VS sistem. Svaki igrač započinje igru sa pedeset bodova. Postoje četiri vrste karata – lokacije (location), oprema (equipment), preokreti (plot-twist) i likovi. Na početku svakog kruga ubacuje se po jedan resurs (koji može biti bilo koja karta), a zatim i lik ukoliko imate dovoljno resursa. Likovi imaju brojke koje označavaju snagu napada i odbrane, a većina ima i poneku specijalnu moć. Ukoliko nema protivničkih likova, vaš će u fazi napada napasti direktno protivnika i skinuti mu određen broj bodova. Ukoliko ih ima dolazi do sukoba gde se direktno odmeravaju napad i odbrana sa obe strane. U slučaju da je napad makar jednak sa odbranom lik biva onesvešćen i njegova vrednost (misli se na cenu u resursima) se oduzima od igračevih bodova. Ukoliko je napadačev napad bio jači od odbrane postoji mogućnost probijanja i sav višak se opet odbija od igračevih bodova. Na kraju obe napadačke faze moguće je osvestiti jednog od onesvešćenih likova, dok ostali idu na takozvanu KO gomilu. Sa većim brojem resursa, u igru je moguće uvoditi sve jače

i jače likove, a i dodavati im opremu, ili koristiti preokrete za obrtanje toka bitke. Bitka traje dok na kraju poteza neko od igrača ne ostane bez bodova, a ukoliko su obojica u takvoj situaciji, pobednik je onaj koji je manje "otišao u minus".

Klijent izgleda prilično jednostavno, lepuškasto, i samim tim pregledno. Opcije su logično postavljene i meniji su savršeno funkcionalni. Velika mana je fiksna rezolucija i igranje u prozoru, što sa višim rezolucijama desktopa čini karte sitnim i pomalo nečitljivim. Većina karata je odlično dizajnirana, i preuzeti su mnogi poznati crteži iz stripova. Ima, naravno, i suprotnih primera, ali jako malo. Kod kampanje za jednog igrača postoje i blago animirani stripovi koji povezuju misije u jednu celinu i na nivou su prosečnih stripova po kvalitetu zapleta. Tokom borbe takođe postoje mini animacije koje ne kvare iluziju igre sa kartama, a dižu atmosferu. Tu su i zvučni efekti koji vrše posao, ali ništa više od toga, kao i par muzičkih tema koje nisu loše, ali je svakako bolje isključiti ih i slušati muziku po sopstvenoj želji.

VS sistem je prilično pametno zamišljen i ima dosta različitih taktičkih mogućnosti, klijent funkcioniše sasvim dobro, a igra je zanimljiva čak i u modu za jednog igrača, između ostalog i zbog ogromnog izbora karata. Iako je teško poverovati da je Marvel Trading Card Game igra

koja će naterati nekoga ko inače ne voli ovakve igre sa kartama da im pruži šansu, njihovi fanovi bi morali da je probaju.

Luka Zlatić



Za: Dobra implementacija VS sistema. Simpatični stripići između nivoa. Razvijen online mod.

Protiv: Nemogućnost menjanja rezolucije. Pomalo nepregledne karte.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 800 MHz, 128MB RAM-a, GeForce 2 Radeon 8500 ili jača grafička kartica.

Test konfiguracija: Nije bitna. Igra radi savršeno i na minimumu.

Kontakt: <http://marveltcgonline.com/web/home>

Cena: Online deo je besplatan. Single player košta oko 20 dolara.

Power of Destruction



Dobrodošli u paralelni univerzum gde saveznici nisu dobili 2. Svetski rat. Umesto da se završi tri godine ranije, sukob je trajao sve do 1948. godine kada je Adolf Hitler pobedio i krenuo da čitav svet preobraća u nacizam. Sada je 1980. i planeta je pod apsolutnom vlašću trećeg Rajha. Stanovništvo pati, ali nema hrabrosti da se pobuni protiv surove diktature. Međutim, jedan Nemač odlučuje da stane na put zlu i svojeručno donese slobodu čitavom čovečanstvu.

S tariji igrači se verovatno sećaju jedne od legendarnih igara sa automata – Operation Wolf. U njoj je kretanje lika bilo fiksno, a jedino što je igrač trebalo da radi je da nišani, puca i ispaljuje rakete. Iako danas popularni Wolf izgleda pomalo smešno, i dalje ume da bude prilično zabavan, naročito za one koji vole retro šmek. Sa druge strane, Power of Destruction kao moderni pandan legendi može da bude zabavan samo u nekom paralelnom univerzumu.

Onima koji se odluče da isprobaju ovu igru ponuđeno je osam različitih lokacija na kojima ćete ili stajati u mestu i nišanimi oko sebe, ili se (za promenu) kretati po prostoru od 2-3 metra kvadratna i nišanimi oko sebe. Za razliku od Wolfa gde

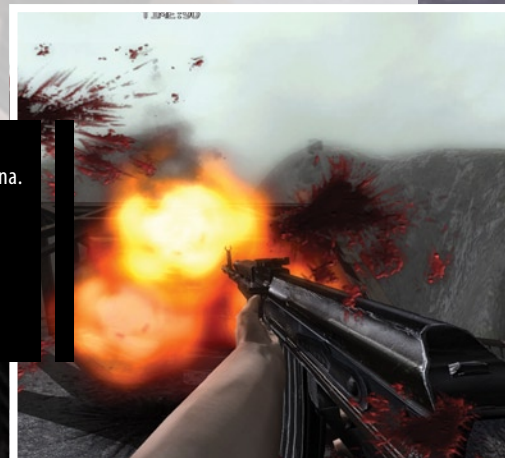
neprijatelji ulaze na ekran, ovde se često dešava da dok eliminišete protivnike na levoj strani, izvan vašeg vidokrugla sa desne strane naiđe tenk i neometano vas filjuje projektilima. To je, doduše, i jedini način da vas oštete, pošto je inače igra isuviše laka. Cilj svakog nivoa je vrlo zanimljiv – protivnici nadiru u ogromnim količinama sa nekoliko mesta na mapi i potrebno je samo izdržati određeni vremenski period. Dakle, nema iluzije da se postiže nešto, da se probija kroz protivničke redove. Jok, svet će biti spašen tako što jedna osoba stoji u mestu i ubija komplet protivničku armiju koja se zaleće na njega. No, ko zna, možda je i njima muka od Hitlera pa na taj način pomažu svetu? Treba spomenuti da u tome pomažu sanduci koje treba upucati i tako dobiti prvu pomoć ili još municije, a koji se nekom magijom pojavljuju na ekranu. Spisak protivnika je zaustavljen na broju sedam, a čine ga tenkovi, helikopteri, avioni, brodovi, džipovi, nemački vojnici, i naravno glavni baja robotizovani Super-Adolf. Privilegiju da poraze ovog tiranina imaće samo oni igrači koji ne obrišu PoD posle desetak minuta.

Kratkim ispitivanjem sajta Profenix studija može se zaključiti i da je ova nesretna igra zapravo pokušaj da se

prikaže njihov novi next-gen ultra-mega grafički engine pod nazivom S2ENGINE. Ova hrpa nabacnanog koda ima svoje dobre strane... Modeli pušaka izgledaju odlično, efekti se obilato koriste, a ni avioni, tenkovi i brodovi ne izgledaju loše. Sa druge strane, voda je katastrofalna, kao i peščano tlo, ruke glavnog lika su maltene na nivou prvog Half-Life-a, a tu su i performanse. Igra u kojoj se većim delom samo pomera pogled ume da secka u maksimalnim detaljima na mašini na kojoj i jedan Oblivion radi kako treba. Kada se na to doda da je igra zamišljena za igranje mišem, a nema mogućnosti da se podeše sensitivity ili invert mouse, jasno je koliko je sati.

Zapravo, ova igra je opisana samo da se neko od igrača ne bi, u ovom sušnom periodu za PC igre, prevario i pokušao da je odigra. Slobodno upišite Power of Destruction u sveščicu pod nazivom "Igre za izbegavanje", a i za sledeća ostvarenja Profenixa ili igre radjene u S2ENGINE-u se valja prvo raspitati, pa tek onda probati. Jednom rečju – užas.

Luka Zlatić



Za: Pokušaj da se napravi igra slična Operation Wolf-u.

Protiv: Nema opcija za podešavanje miša. Engine je prezahtevan. Igra je užasno dosadna.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2 GHz, 512MB RAM-a, GeForce 6600 ili Radeon X800.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 2GB RAM-a i 7600GT se muče u rezoluciji 1280x1024, sa maksimalnim detaljima. U 1024x768 usporjenja nema.

Kontakt: www.profenix.com/games.php?page=POD

Cena: 20 evra.



KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.UK

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

PCIGRE.NET



PCVesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT



PLAYSTATION 3

XBOX 360



Wii



PSP™

PlayStation®Portable

Bul. Mihajla Pupina 85
011 311 02 49 065 847 88 25
PONEDELJAK - SUBOTA 09 - 21h

EXcite Truck



Wii

OCENA 80

Mnogo puta do sada smo pričali o zabavi koju Wii donosi kao takav i zanimljivim kontrolama koje su postavljene pred vas, pa na to nećemo trošiti reči. Međutim, priča se mahom zasnivala na vitlanje mačem, upravljanje nišanom i tome slično, a nikada do sada nismo govorili kako se Wii kontroler može uspešno koristiti i za - upravljanje vozilima.

Kao što i samo ime kaže, Exite Truck se bazira na džipovima odnosno popularnim američkim prevoznim sredstvima na teritoriji Teksasa, ali su ti džipovi pored svoje osnovne namene još i "uzbudljivi", ili barem tako kaže ime igre. Samim tim je jasno da ovde od realizma nećete videti ni R, a glavna poenta igre je zabava, brzina, skokovi i vratolomije. To je i potpuno očekivano, posmatrajući čitav koncept Wii konzole kao zabavnog uređaja za celu porodicu.

Monster Games, programerska kuća koja stoji iz Exite Trucka, napravila je igru koja koristi Wiimote sistem tiltovanja i žiroskopske kontrole za skretanje, ubrzavanje i usporavanje pa čak i "skakanje", da tako kažemo. Očekivano, tu je i turbo pogon kojeg možete aktivirati u određenom tre-

nutku. I samim tim, to je sve što ćete od kontrola ovde morati da učite.

Exite Truck je uspeo da uz sve svoje elemente ubaci i efekat "onoga" u igru. Naime, za pobjedu, iako je ovo arkada, nije dovoljno samo da odvozate dovoljan broj krugova bez greške. Svoje poteze ćete morati da planirate unapred, izbegavate prepreke, uzimate turbo u važnim trenucima i skraćujete stazu na svim mestima na kojima je tako nešto moguće. Za sve svoje uspešne poteze dobijate i dodatne bonuse i rangove, pa ćete tako biti nagrađeni "zvezdom" za dobar skok, dug skok, vratolomiju, skraćenje staze i još mnogo toga drugog. I za osvajanje dobre pozicije na kraju trke dobićete zvezde, pa je kombinacija oba načina osvajanja zvezdica od ključne važnosti za dalje napredovanje.

Iako se čini da je zapravo multiplayer glavna karakteristika i skriveno blago Excite Trucka, situacija u stvarnosti nije takva. Naime, igra za jednog igrača poseduje toliko detalja, napredovanja,



moćnosti ostvarivanja bonusa tako da je jednostavno zanimljivija od igre za više igrača, iako i ona poseduje svoje čari koje donosi "borba" sa živim protivnikom.



Iako igra nema tako zanimljiv vizuelni identitet i nije posebno lepa (što smo navikli kod Wii konzole), Excite Truck poseduje toliko zarazan game-play da ga je prosto teško neodigrati još i još i još nakon što okončate jednu, dve ili pet trka. Ukoliko vam je takva zabava potrebna, Monster Games-ova igra je prava stvar.



PLAY! QUICK FACTS

Platforma: Wii

Za: Dobra akcija, zaraznost

Protiv: Slaba grafika

Kontakt: Virtual Master, 011/ 311 2049, Bul. Mihaila Pupina 85

SVE ZA



XBOX 360™



Extreme CC, Živka Davidovića 13, Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-8383

www.extremecc.co.yu, distribucija@extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER CORNER

Razvojni tim: Sega-AM2
Izdavač: Sega

Virtua Fighter 5

PS3

SCENA 86



Najavljujući Virtua Fighter 5 u jednom od ranijih brojeva, konstatovali smo da je značaj Segine franšize za definisanje borilačkog žanra kakvim ga danas znamo zaista izuzetan. Pomenuli smo tada i činjenično stanje da njegova popularnost teško može da bude na nivou nekih drugih serijala (jedini izuzetak je matični Japan), ali i podatak da za to nije odgovoran njegov neosporni kvalitet. I pored svih znakova koji su ukazivali da ovaj nastavak neće predstavljati revoluciju kao neki njegovi prethodnici, pažnja koja mu je posvećivana u igračkim medijima bila je zaista ogromna. Sa razlogom ili ne, i sada nam je teško da prosudimo.

Najveća specifičnost celokupnog Virtua Fighter serijala jeste njegovo apsolutno insistiranje na realizmu – Yu Suzuki i njegova ekipa najveći deo vremena u razvoju svakog novog nastavka posvećuju elementima koji su gotovo nevidljivi za igrače koji će ovakav naslov startovati samo u društvu, bez neke posebne želje za učenjem naprednih udaraca i tehnika. Suptilnim promenama koje se odnose na nešto drugačiji tajming i prošireni spisak poteza ipak se nećemo baviti, mada će svima koji su proveli dane i nedelje usavršavajući se u ranijim nastavcima biti drago da ne moraju da provedu dosta vremena u odličnom Dojo modu, koji će početnike najlakše upoznati sa bogatstvom borilačkog engine-a. Insistiranje na kontrolnom sistemu koji se sastoji samo od dva

napada i bloka definitivno ne predstavlja manu ili arhaizam – naprotiv, to je ono što odlično funkcioniše u praksi i daje serijalu toliko bitnu notu različitosti. Iluzorno je uopšte i naglašavati koliko slobodu pokreta ima igrač – na tom polju Sega se već dugi niz godina takmiči sama sa sobom. Roster je narastao na čak 17 boraca, a osim svih likova iz



Virtua Fighter 4 Evolutiona novi na spisku su Eileen koja praktikuje Monkey Style Kung Fu odnosno El Blaze (neodoljivo podseća na Ray Mysterio-a iz WWE-a) vičan Lucho Libre stilu zasnovanom na brzini i atraktivnim bacanjima. Ocenjivanje balansa, odnosno

izjednačenosti svih fajtera ne može da prođe bez subjektivnosti, ali naše lično iskustvo, ali mišljenja na koja smo naišli na fan sajtoima jasnu sugerije da je odrađen odličan posao. Bez obzira što je Sarah Bryant jedan od najzahalnijih likova na startu (njena brzina kao i more jednostavnih udaraca i kombosa su nenadmašni), u Virtua Fighteru 5 ne postoji borac za kojeg možete reći da je favorizovan na uštrb ostalih. Jedine razlika odnosi se na vreme potrebno da ih upoznate.

Koliko ćete se oduševiti izborom ponuđenih modova direktno je u proporciji sa tim da li ste igrali Virtua Fighter 4 Evolution, jer ako je to slučaj, imaćete vrlo snažan deja vu. Osim pomenutog Dojo moda na raspolaganju su i standardni arcade, versus i Quest. Poslednjenavedeni ujedno je i najinteresantniji i u njemu je cilj pobeđivati

stotine virtualnih protivnika osvajati turnire koji se odigravaju u (takođe virtualnim) igraonicama. Ujedno, ovo je i jedini način da zarađujete novac i predmete koji se mogu koristiti za kreiranje

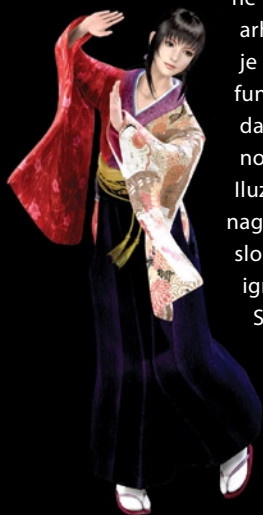
sopstvenih kostima boraca. Ovaj koncept je zaista sjajan, ali nam se nikako ne dopada što na njemu za ovih nekoliko godina koliko je proteklo od Evolutiona nije gotovo nimalo porađeno.

Koliko god to čudno zvučalo, Sega kao da je u prvi plan stavila upravo single player, što i nije toliko neobično kada znate da mogućnost igranja preko PlayStation Networka uopšte ne postoji! Zvanično objašnjenje koje smo dobili donekle ipak zvuči logično: bez obzira na veliki razvoj Interneta (makar kada govorimo o „normalnim“ zemljama), lag je i dalje nemoguće izbeći, što je u slučaju ovako komplikovane igre strahovito zasnovane na pravilnom tajmingu jednostavno nedopustivo. Dugogodišji igrači sigurno će se složiti sa ovim stavom, ali će ostatak publike biti razočaran. Nama ostaje samo da se pitamo da li će mu Yu Suzuki ostati veran i kada Virtua Fighter 5 za nekoliko meseci bude portovan na Xbox360. Ako je to razumljivo, nije nam jasno i zašto je klasičan versus

toliko ograničen – osim klasične borbe 1 na 1 ne postoji nikakva mogućnost igranja turnira, tag mečeva, borbe u timovima... bilo čega što smo vidali u Tekkenu, Soul

Caliburu i ostalim igrama koje možemo nazvati ozbiljnim konkurentima.

Razlog zbog kojeg će čak i neko koga borilački žanr privlači koliko i odlazak na utakmicu našeg fudbalskog šampionata barem na nekoliko sati zaboraviti na to jeste naravno, sva vizuelna raskoš koju može da ponudi





jedna next-gen konzola. Najbitnije je istaći da je portovanje igre sa originalnog Lindbergh automata prošlo bez bilo kakvih posledica - sjajno izvajani protagonisti su bliži terminu „fotorealizam“ nego što mislite, što se najbolje vidi na njihovim licima ali i

po savršenosti pokreta. Gomila malih detalja takođe neizostavno skreće pažnju, pre svega animacija odeće, odnosno svakog sitnog detalja na njoj. Borilačke arene su takođe impresivne i potpuno nove, a odlikuje ih izuzetan dizajn i detaljnost, ali i varijacije u veličini i po pitanju toga da li su oivičene ili omogućavaju da napravite toliko neomiljeni ringout. Učitavanja u toku igre nisu predugačka, ali ih možete dodatno skratiti ako iskoristite ponuđenu opciju da se deo sadržaja sa bluray diska prebaci na hard disk konzole.

Zvučna komponenta je nekako oduvek u drugom planu, a pomalo bizarno zvuči podatak da su neki semplovi u toku borbe praktično preuzeti iz originalnog Virtua Fightera iz 1993., bez obzira što zvuče krajnje nerealistično. No valjda je i to deo šmeka odnosno originalnosti serijala.

Interesantna novina i komentar samih mečeva, mada on nameće kao potpuno izlišan god pored sebe živog protivnika...



je
se
dok
imate



u stvari, izlišan je u bilo kojoj varijanti, baš kao i generička rok muzika na koju smo izgleda večno osuđeni.

Iako grubo zvuči, Virtua Fighter 5 osim fantastično unapređene grafike ne nudi bogzna šta novo u odnosu na svog direktnog prethodnika za PlayStation 2. Kratak rok za razvoj verovatno je je jedini realan razlog za tako nešto, a njegove žrtve do sada su bile i neke druge igre pisane za Sonyjevu najnoviju konzolu. Bez obzira na silver nagradu koja je posledica izvanrednog izvođenja i grafike koja postavlja standarde, Virtua Fighter 5 možemo da preporučimo samo iskrenim ljubiteljima serijala. Svi ostali treba dobro da razmisle pre nego što se odluče za pozamašnu novčanu investiciju.

Xbox360 verzija

Iako je dugo najavljivano da će Virtua Fighter 5 biti ekskluzivno rađen za PlayStation 3 (kao što su Virtua Fighter 4 i Virtua Fighter 4 Evolution bili PlayStation 2 only), krajem 2006., Sega je zvanično saopštila da će se ovaj naslov, doduše sa par meseci

zakašnjenja pojaviti i na Xbox360 platformi.

O ovoj verziji za sada nema zvaničnih informacija, pa čak nije ni potvrđeno da li će biti podrške za Xbox Live. Ono o čemu se dosta priča jeste da će igra biti zasnovana na trećoj reviziji za automata (VF5 za PS3 je zasnovan na drugoj) što bi u praksi trebalo da znači samo određene sitnije izmene u balansu. Interesantno, zbog malog interesovanja za Microsoftovu konzolu, ovaj port se uopšte neće prodavati u Japanu.

Vladimir Dolapčev



Platforma: PlayStation 3

Za: sjajan kontrolni sistem, odlična grafika

Protiv: bez pravih inovacija

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 4800 dinara

NBA 2K7

Zvuči pomalo neverovatno, ali sportske igre koje izlaze na takozvanim next-gen konzolama sjajno demonstriraju da njihov jedini kvalitet zapravo nije kvantni skok u grafičkom segmentu. Veliki broj krupnijih i sitnijih inovacija čini ih gotovo novim iskustvom, čak i za okorele ljubitelje žanra, u šta nas je još jednom uverio i NBA 2K7.

I ako se igra definitivno zasniva na verziji za PlayStation 2 koju smo opisali u jednom od prošlih brojeva, moramo reći da sličnosti među njima i nema mnogo. To se vidi već kod prvog startovanja kada uvidite da ne postoji klasičan interfejs, već se on poziva preko desnog analognog džojstika i omogućava brz pristup svim opcijama odnosno modovima. Tako npr. možete direktno da se prebacite iz practice sesije u season ili u bilo koji drugi meni, što je odlično rešenje.

Kada već pričamo o modovima, njih ima zaista dosta, i uključuju i 24/7 Next koji je iz ko zna kojih razloga izostavljen iz verzija za „current-gen“ sisteme. Za one kojima ovaj naziv ništa ne znači, da napomenemo da je reč o story modu u kome kreirate sopstvenog košarkaša i koga provodite kroz seriju raznoraznih izazova na uličnim terenima širom Amerike sa ciljem da od njega stvorite zvezdu. U praksi, stvar i dalje ne funkcioniše naročito dobro, i ume brzo da dosadi.

O standardnim practice, season i street režimima ne treba posebno trošiti reči jer su praktično isti iz verzije u verziju, ali je zato The Association (menadžerski mod) proširen novim



stavkama kao što su mogućnost trejdova između 3 tima ili (konačno) akumuliranje umora u toku sezone.

Na terenu, učinjen je mali korak unapred što i nije neka mana s obzirom da je NBA 2K serijal odavno preležao sve dečije bolesti i da jedino što preostaje programerima jeste podizanje realističnosti. Prva veća novina odnosi se na mogućnost promene igrača u realnom vremenu, dakle bez pauziranja i žongliranja kroz menije, što važi i za neke taktičke postavke. Druga inovacija vredna pomena je podrška za motion sensor, kojeg ako to želite, možete koristiti za izvođenje slobodnih bacanja, bukvalno imitiraću sa SIXAXIS-om pokrete koje košarkaši prave. Još





jedna next-gen osobina oduševiće sve ljubitelje NBA akcije, jer je 2K Games uspeo da napravi realističnu animaciju pokreta gotovo svih igrača, uključujući tu njihove rutine za slobodna bacanja, stilove polaganja, zakucavanja ili skok šuta. Ovaj posao svakako je oduzeo najveći deo vremena utrošenog na razvoj igre, ali su rezultati zaista fantastični.

AI je značajno bolji nego u ranijim verzijama i ne pravi besmislene greške, pa samim tim predstavlja ozbiljnog protivnika već na drugom nivou težine. Nažalost, daleko od toga da su svi problemi rešeni – i dalje je vrlo lako ukrasti loptu (što se doduše može regulisati promenom slidera) a kompjuter vrlo često ne zna kako da kontroliše vreme u poslednjim trenucima utakmice, čak toliko da nekada uopšte i ne uputi odlučujući šut na koš.

Tehnički atributi igre su daleko ispred svega što smo viđali na prošloj generaciji konzola i PC-ju kada je reč o košarci, iako je primetno da grafika može biti i dosta bolja. Najpoznatiji

igrači poput Wade-a, O'Neala, Paytona, Bryanta i drugih izgledaju zaista fenomenalno, ali je ostalima posvećeno daleko manje pažnje, što posebno dolazi do izražaja zbog nedorađene facijalne animacije. Sa druge strane, odvojeno animirani dresovi, sama fluidnost izvođenja, izgled dvorana (za razliku od uličnih terena koji će vas teško oduševiti) i okolnih objekata je za svaku pohvalu – možda kamermani iza koša, cheerleadersice, maskote ili odlično animirana publika ne deluju mnogo važno, ali svakako značajno utiču na autentičnost samog događaja. Zadivljujuće zvuči podatak da vas na terenu prati čak 40 različitih kamera – naravno da mnoge od njih nisu naročito upotrebljive za igranje, ali nije naodmet imati ih.

Kvalitet zvuka je nadprosečan, mada komentatorski dvojac ume često da se ponavlja. Ipak, atmosfera TV prenosa je jako lepo dočarana kroz povremene izveštaje reportera sa terena, ponovljene snimke dobrih akcija ili Stamp of Approval Kennyja Smitha na poluvremenu. Muzičke numere hiphop orijentacije su iznenađujuće dobre, bez obzira na to što je većina izvođača nepoznata široj javnosti.

NBA 2K7 je najbolja košarkaška simulacija svih vremena, za koju slobodno možemo reći da će je nadmašiti tek naslednik koji bi trebao da se pojavi krajem godine. Ako vam se ne čeka toliko, kupovina je apsolutna preporuka.

Vladimir Dolapčev



Platforma: PlayStation 3

Za: Sjajan izgled dvorana, gomila modova, unikatne animacije pokreta igrača

Protiv: kvalitet grafike varira, pomalo dosadan 24/7 Next mod

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 4800 dinara (58 evra)

2K SPORTS NHL 2K7

Prelazak na konzole sledeće generacije značio je i veliki korak napred u razvoju sportskih igara, pa tako i simulacija najbržeg kolektivnog sporta na svetu. Činjenica da Xbox360 i PlayStation 3 imaju ogroman potencijal i da je popularnost PlayStationa 2 počela da opada (prvi Xbox i GameCube se odavno vode kao praktično mrtvi sistemi) bili su ključni faktori da se upravo u next-gen verzije ulože gotovo svi raspoloživi resursi razvojnih timova. Ipak, NHL 2K7 za PlayStation 3 nas navodi na pitanje – gde ti resursi odoše, bre?



Kada to kažemo, pre svega mislimo na grafiku – jeste, znamo, vizuelni doživljaj nikada ne bi trebalo da bude u prvom planu, ali bi igra morala da izgleda barem pristojno, dakle da bude u skladu sa današnjim standardima i da pomogne u dočaravanju atmosfere najjače hokejaške lige na svetu. Da,

stanje je zaista takvo da NHL 2K7 predstavlja jednu od grafičkih najslabijih igara za najnoviju Sonyjevu konzolu (ako se slučajno pitate verzija za Xbox360 izgleda identično) i da je na nivou recimo NHL 07 za PC, što je prava tragedija. Izgled hokejaša (ne liče baš mnogo na svoje

parnjake iz stvarnosti), ali i ostalih elemenata poput publike ili samih hala je daleko iza NBA 2K7 koga takođe imamo na testu u ovom broju. Jedine pohvale zaslužuje animacija – i mnoge ranije simulacije uspevale su da u dobroj meri dočaraju klizanje, ali ono je kod ovog nastavka dovedeno gotovo do savršenstva. Izvođenje je zaista tečno, i jedino što malo kviri utisak jesu neke tranzicije između pokreta koje deluju vrlo grubo. Osim većeg broja mini igara koje podržavaju samo do 4 igrača (podsetimo, PlayStation 3 može da radi sa čak 7 kontrolera) i treninga, na raspolaganju su i standardna sezona odnosno franšiza, mada u njima nije bilo nekih velikih promena (osim manjih izmena u salary capu). Po nama, ipak je mnogo važnije



da ono što je već prisutno odlično funkcioniše u praksi – scouting sistem je sjajno implementiran, kompjuterski kontrolisane ekipe vam često nude trejdove a i povrede se javljaju otprilike u meri koliko bi trebalo, pa će vas to primorati da vršite konstantne promene u sastavu.

Akcija na ledu predstavlja korak dalje u realizmu – AI rutina je kao i u slučaju NBA 2K7 mnogo izazovnija nego na PlayStationu 2 tako da se golovi postižu prilično teško ali i nažalost krajnje šablonski.

Kontrolni sistem je izuzetno prilagodljiv, i može se podesiti tako da odgovara i početnicima i veteranima, već u zavisnosti od toga koliko želite da bude kompleksan. Implementacija motion sensor tehnologije omogućava da pomeranjem kontrolera izvodite bodycheckove što ne zahteva (toliko) mnogo vremena za uhođavanje i vrlo je primenljivo u praksi, baš kao i mogućnost da tilt funkciju koristite kada se prebacite u ulogu golmana. Drugih inovacija nema toliko mnogo

i već smo ih sve pomenuli u našem opisu PlayStation 2 verzije.

Komentatorski dvojac je ostao nepromenjen u odnosu na prošlogodišnje izdanje, što se odnosi i na fond reči koji koriste što baš i nije za pohvalu. Ako vam to smeta, uvek možete da uključite cinematrionic sound koji će vas mnogo više povezati sa dešavanjima na ledu, jer u prvi plan stavlja zvuk na terenu, povike igrača i trenera, a sve praćeno pozadinskom muzikom koja menja tonalitet u zavisnosti od rezultata. Možda ovaj koncept deluje pomalo jeftino, ali je zapravo sjajna promena koju savetujemo da isprobate.

NHL 2K7 je prva igra iz 2K Gamesa koju ne možemo da preporučimo široj igračkoj populaciji – relativno mali broj novina i bedno iskorišćen hardver nove generacije konzola su propusti preko kojih je veoma teško preći, čak iako znamo da je ovo prva simulacija hokeja za PlayStation 3. Naš savet je da se ipak strpite i sačekate NHL 08 (prvo izdanje EA Sportsa za PS3) ili NHL 2K8 – prve najave koje se pojavljuju ovih dana daju nam nadu da će stvari ipak doći na svoje mesto.

Vladimir Dolapčev



Platforma: PS3

Za: Motion sensor funkcije, solidan zvuk

Protiv: bedan kvalitet grafike, malo novina u odnosu na verziju za PlayStation 2

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 4800 dinara (58 evra)

Smash Court Tennis 3

Nema boljeg trenutka za izbacivanje nove simulacije tenisa na tržište od početka juna, kada se održavaju dva najpoznatija teniska turnira na svetu, Roland Garros i Wimbledon. Namcov Smash Court Tennis među ljubiteljima ovog sporta već odavno važi za vrlo kvalitetnog predstavnika žanra, što je krunisano sa Roland Garros 2005 Powered by Smash Court Tennis kojeg redovno pominjemo kao repera kvaliteta u svakom opisu naslova ove tematike. Ipak, daleko od toga da je on bio savršen – loš AI (sve protivnike ste mogli da dobijete na istu „foru“) je uslovio da inače odlično osmišljena karijera dosta izgubi na zanimljivosti, pa je popravljjanje ovog nedostatka bio imperativ. Na svu sreću, osim inteligentnijeg protivnika, Smash Court Tennis 3 donosi još mnogo toga zbog čega nam je skrenuo pažnju.

Radosna vest za nas je da je teniska ekspanzija u Srbiji konačno počela da daje vidljive rezultate, ne samo na terenu gde naši asovi već pripadaju užem svetskom vrhu, već i van njega. Konkretno, to se ogleda u tome što se na spisku igrača po prvi put nalazi i neko iz Srbije i to Ana Ivanović.

Ostatak roстера je sasvim solidan i uključuje po 8 teniseru u obe konkurencije, među kojima su naravno Federer, Nadal, Rodick, Sharapova, Vaidisova i druga poznata lica.

Smash Court Tennis 3 je izuzetno bogat modovima koji uključuju standardni exhibition, arcade (vrlo sličan istom u Virtua Tennisu) kao i nekoliko mini igara koje svojim kvalitetom ne mogu da se porede sa onim što je ponudila Sega u svom najnovijem ostvarenju.

Naravno, karijera (Pro Tour) je najvažniji segment single playera, i ona je može se reći, izvedena daleko bolje nego u jednim konkurentima, Top Spinu 2 i pogotovu Virtua Tennisu 3, iako im je u osnovi slična. Nakon kreiranja igrača (editor je sasvim solidan) startujete sa dna liste (250. mesto) i kroz seriju turnira treba da se što pre probijete na prvu poziciju. Sam kalendar, iako ne sadrži prave lokacije ima realističnu strukturu koja uključuje grand slamove (sva 4 su tu, pod drugim imenima), masterse i takmičenja nižih kategorija. Za razliku od Virtua Tenisa ali i bilo kojeg konkurenta, kostur turnira je daleko veći, pa je tako npr. na Grand Slamovima učestvuje 128 igrača kao



u stvarnosti, a ako imate loš renking, morate proći i 3 kola kvalifikacija! Osim singla, postoji mogućnost igranja dubla i miks dubla za šta je neophodno da angažujete partnera, koga ćete pridobiti ili pobedom u meču ili prihvatanjem njegove ponude.

Da se sve ipak ne bi svelo samo na igranje turnira, SCT 3 integriše u sebi i dosta interesantnih treninga u kojima poboljšavate sopstvene sposobnosti zarađujući iskustvene poene koji se mogu upotrebiti za unapređivanje stilova igre ili za ugroznog broja specijalnih sposobnosti kao što su smeč iz skoka, bolja koncentracija kod ključnih poena i još mnogo toga. Vrlo važan segment je i kupovina opreme, jer ona osim estetike donosi i ozbiljno unapređenje karakteristika, što je izgleda postao standard za sve igre ovog tipa.

Za izvođenje ipak imamo malo manje hvale. Nažalost, ono što se prvo primeti jeste da deluje prilično usporeno. Daleko od toga da smo još uvek pod utiskom vrlo dinamičnog Virtua Tenisa 3, nego se zaista stiče utisak da je SCT 3 jedna od najsporijih igara do sada, znatno sporija od svog prethodnika za PlayStation 2, što nam opravdano postavlja pitanje da li je u pitanju neka suluda želja programera ili jednostavno problemi



sa optimizacijom. Sa pozitivne strane, spisak udaraca je ogroman i obuhvata sve što vam pada napamet, čime i gameplay dobija na raznovrsnosti. Prava novina je uvođenje u igru Hawkeye tehnologije – pa tako sada imate pravo da tražite da se pregleda snimak za „sumnjive“ lopte. Nama se recimo u toku jednog meča desilo da pravilnom procenom dva puta uzastopno spasimo meč poene na 40:0 i kasnije preokrenemo rezultat i pobedimo.

Al je sasvim solidan, makar zbog toga što ne postoji „caka“ koja uvek prolazi bez problema. Nedostataka ipak ima i odnose se pre svega na igru u dublu, gde se vrlo često dešava da vaš partner prespava poen, ni ne pokušavajući da vam pomogne.

sasvim solidni, mada se oni izmišljeni kreiraju po random principu, što znači da ćete npr. viđati crne tenisere iz Japana i slično. Boje nažalost deluje vrlo isprano, što posebno dolazi do izražaja kada igrate na šljaci. Efekti su odlični, što se primeti tek kada koristite slušalice – tada ćete čuti koliko je pažnje posvećeno pozadinskim zvukovima, poput preletanja aviona ili helikoptera, kao i buke koja dolazi sa susednih terena. Nažalost, od autentičnih glasova protagonista na terenu još uvek nema ništa (ni Aninog „Ajde!“)

Bez obzira na očigledne mane koje uključuju i slabu podršku za multiplayer (do 2 igrača preko ad hocka), SCT 3 je najbolja igra ovog tipa za PSP, a u prilog joj svakako ide i niska cena. Ipak, ako niste veliki ljubitelj tenisa, slobodno možete i da je preskočite.

Vladimir Dolapčev

Grafički, igra je vrlo slična Virtua Tenisu 3, što je svakako pozitivna osobina. Modeli igrača su



Platforma: PSP

Za: Ana Ivanović, ubedljivo najbolje urađena karijera, solidna grafika

Protiv: usporeno izvođenje, problemi sa animacijom, prosečne mini igre

Kontakt: <http://www.smashcourttennis3.com/>

Cena: 30 evra

Awakening

Igra: **Half-life 2**

M

Kontakt: http://half-life2.filefront.com/file/Half-life_2_Awakening_Singleplayer_Mod;79127

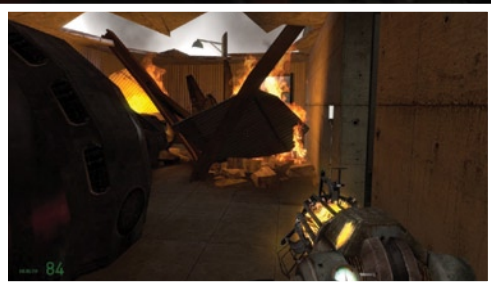
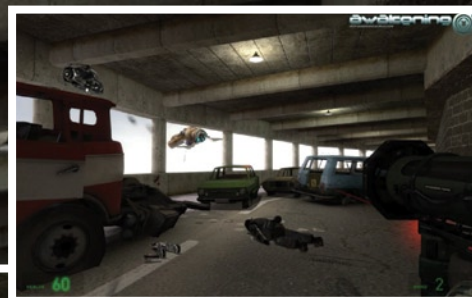
Veličina: 270MB

Cena: **Besplatan**

Sećate li se Adriana Shepada, glavnog protagoniste Half-life: Opposing Force? Awakening je mod koji Vas vraća u kožu ovog mladog vojnika, koji je poslat od strane G-mana u pomoć Gordonu Freemanu. Kako to biva u HL svetu, ubrzo će

započeti sukob sa vojskom Combinea, u cilju suzbijanja njihove ekspanzije. Mehanika igre nije pretrpela gotovo nikakve promene. Jedino po čemu se ovaj mod izdvaja u moru drugih je

pet zaista originalno odradjenih nivoa. Ne stoji rame uz rame sa Minervom, modom za HL2 koji smo opisali u nekom od prethodnih brojeva, ali je u poredjenju sa ostalima jedan od boljih koji smo videli u poslednje vreme.



Median 2008

Igra: **Diablo 2**

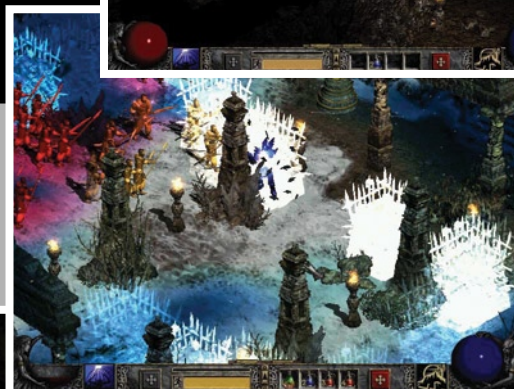
M

Kontakt: <http://modsbylaz.planetdiablo.gamespy.com>

Veličina: 26 MB

Cena: **Besplatan**

Mod nešto starijeg datuma, ali time nikako nije umanjen njegov kvalitet. U poslednjih mesec dana izašla su čak tri apdejtja, što svakako pokazuje posvećenost autora ovom projektu. Median ni na koji način ne menja mehaniku igre, već njenu sadržinu. Ubačen je pregršt novih klasa, svaka sa potpuno preradjenim stablom sposobnosti i vizualnim efektima. Prelaženje novih nivoa, pod nazivom uberleveli, će preznajiti i one najokorelije Diablo igrače. Novi kvestovi, predmeti, neprijatelji i recepti za Horadic cube predstavljaju samo bonus na sve već rečeno.



Realism Mod

Igra: **S.T.A.L.K.E.R.**

M

Kontakt: <http://games.softpedia.com/get/Mods-Addons/STALKER-Shadow-of-Chernobyl-Realism-Mod.shtml>

Veličina: **4.5MB**

Cena: **Besplatan**

Kako biste od naziva i očekivali, ovaj mod modifikuje nedavno izdati FPS, čineći ga time još više realističnim. Poboljšana je preciznost oružja i smanjen trzaj, glad će se ispoljavati mnogo brže, a efekat krvarenja će biti mnogo pogubniji. Zauzvrat će prodavci imati mnogo širi asortiman proizvoda, dok su artefakti sada razvrstani u više kategorija, prema ceni. I personalni kompjuter je pretrpeo par promena, te će biti mnogo manji, pregledniji, a samim tim i korisniji.



Ultimate Mod

Igra: **Doom 3**

M

Kontakt: http://doom3.filefront.com/file/Ultimate_Mod;76555

Veličina: **126MB**

Cena: **Besplatan**

Ukoliko vam je falilo akcije u trećoj inkarnaciji Doom-a, ovaj mod je upravo ono što bi doktor preporučio. Mape u igri su ostale iste, dok je igrivost pretrpela par izmena. Ubačena je mogućnost da se već ubijeni protivnici ponovo vrate na drugim delovima nivoa, ne dajući Vam time ni dašak odmora. Vi zauzvrat raspolazete novim sposobnostima, poput noćnog vida, bullet-timea ili mogućnosti da pravite energijske barijere za zaustavljanje protivničkih projektila. Arsenal je dopunjen dualnom plazma puškom, desert eaglom i klasičnim Quake railgunom. Autora svakako pohvalili i za ubacivanje High-Definition Range ili HDR efekata.



Steelpad QcK heavy

I tako te podloge dolaze i prolaze ... mnogi su bili jako zadovoljni svojim „krpenjačama“, i koriste ih i dan danas (iako su od plave prešle u crnu boju i osećaju se već neko vreme na bud). Drugi su pak jedva dočekali da na naše tržište stignu fUnc, Everglide i drugi poznati svetski proizvođači. Međutim, još jedan, jako poznat, zapravo nikada nije zvaničnim kanalima stigao na naše tržište, a to je Steelseries, odnosno Steelpad kao proizvod.

Steelpad tako u svojoj gami proizvoda ima veliki broj podloga – tu su SteelPad 5L, SteelPad QcK+, QcK, QcK mini, S&S solo, 4D, 4S ali i QcK heavy, koja je nama stigla na test. Najvažnije što odmah treba napomenuti jeste da je ova podloga veća čak i od one mini mušeme-poslužavnika kojeg možete staviti ispod svog tanjira kada ručate. Šta više, ako posedujete nešto manji sto, QcK heavy će na isti stati samo u slučaju da podlogu podvučete ispod ekrana, tastature i naravno miša. Logično, Steel Series nije ovu podlogu napravio iz sopstvenog hira, već kao rezultat želje igrača koji su stalno tražili sve veće i veće podloge. Steel Series je zatim rekao – pa ako hoće veliku podlogu, dajte im OGROMNU podlogu, i rezultat je svakako pred nama. Dimenzije su, ako vas već interesuje 450x400 milimetara, uz 6 milimetara debljine odnosno visine. Sam pojam dimenzije možete dobiti na našim slikama gde smo QcK heavy uporedili sa Genius Agama podlogom kao i nekoliko standardnih koje smo „iskopali“ po redakciji. Kada smo kod vizuelne strane, podloga je u potpunosti crna i poseduje mali logo Steel Series u svom donjem levom uglu.

Kompletna podloga načinjena je od gumene pene, nazovimo je tako, koja sa strane izgleda identično kao Milka Luflee ... da, upravo sam uporedio podlogu za miša sa čokoladom. Samo pokušajte da je ne pojedete. Sama penasta guma je tu kako bi obezbedila da podloga ne kliza po vašem stolu a glavni razlog toga što je debljina čak 6 milimetara, kako kažu iz Steel Series-a, je da bi podloga obezbedila lagodno igranje čak i na neravnim površinama, ili recimo spojevima dva stola od kojih je jedan viši a drugi niži itd. Kako je podloga načinjena od gume ovih šest milimetara debljine vam zaista neće smetati jer se guma ugiba pod pritiskom vaše šake.

Zbog svojih karakteristika, podloga se zaista pokazala jako dobrom za igrače koji koriste jako mali sensitivity tj. osetljivost prilikom igranja. Zbog toga što je gumena i delimično „hrapava“, mogu je koristiti i oni koji imaju kugličnog miša (ako takvih uopšte ima), a sa druge strane njena crna boja obezbeđuje da dobro rade skoro svi optički i laserski miševi. Pri našem testu sa Dual Optical, G5, Intel-limouse Explorerom i Saitek GM3200, čak i pri najvišem DPI (2000 ili 3200) sve je radilo baš onako kako treba, pa sa te strane ne možemo izneti nikakve zamerke ovoj podlozi. Pri brzim i naglim pokretima dešavalo se da podloge prosto skliznu (ako nisu dobro pričvršćene), ali vam se to kod QcK heavy neće dogoditi ne samo zbog toga što je cela donja površina izrađena od gume, već i zbog toga što je podloga zaista velika i nema prosto gde da „pobegne“.

Naravno, prirodno pitanje koje se postavlja kada govorimo o podlogama za miša koje su izrađene od tkanine odnosno gume jeste njihova izdržljivost. Dok plastičnim podlogama ne možete praktično ništa (osim da ih polomite nekim čudnim načinom, ili izlžete što je ređe ako je kvalitet podloge dobar), gumirana podloga uvek se lako haba zbog materijala od kojeg je izrađena. Moramo priznati, da QcK heavy po tome nije izuzetak. Steel Series je uradio mnogo toga da bi kvalitet podloge bio dobar. Tako na primer ako pritisnete podlogu svom silinom ona će se skupiti, ali kada pritisak otklonite vratiti u svoje pređašnje stanje. Na taj način nismo uspeli nika-ko da je deformišemo, ma koliko pokušavali. Čini nam se i da su krajevi pod-



loge jako izdržljivi i da uspešno odolevaju bilo kakvom pritisku ili konstantnom trenju, s tim što ćete kod QcK heavy, zbog njene mnogo puta pomenute veličine, retko kada zaista i moći da dodirujete same ivice podloge. Sa druge strane, podloga nimalo nije otporna na vodu i na tečnost bilo kojeg tipa. Vodu jako lako upija, a u slučaju da je u pitanju sok ostaće vam i neugodna fleka. Postoji mogućnost da podlogu odmah pokušate oprati odnosno očistiti, ali je pitanje kako bi to tačno prošlo kada govorimo o lepku koji povezuje penastu srž podloge i njen gornji pokrivač. Na isti način postoji mogućnost i da isprljate gornju površinu masnom hranom ili grickalicama, što vam QcK heavy neće „oprostiti“.

Steel Pad QcK heavy ima zaista povoljnu cenu za ono što nudi i prodaje se za 25 evra. Trenutno se ne može naći na našem tržištu, ali bi, kada bi se pojavila, sigurno bila pravi hit, posebno zbog toga što se može koristiti i kao stolnjak, za pokrivanje prljave komode i slično. Na pozitivnoj strani su izdržljivost, veličina, osećaj prilikom „vožnje“ mišem po podlozi i mnogo toga drugog, dok se sa negativne strane možemo okrenuti lakom prljanju i uništavanju na taj način. Ipak, to je mali deo onoga što QcK heavy „uzima“ u odnosu na ono što daje.



Iskusite uzbuđenje koje donosi brzina



Matične ploče kompanije ASUS P5K3/P5K poseduju izuzetno veliki kapacitet za dodatno ubrzavanje rada sistema



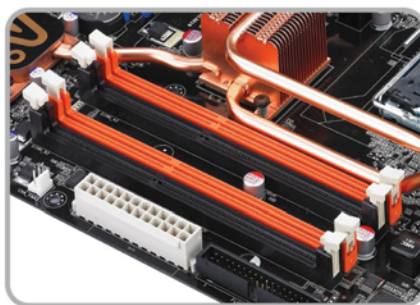
Matične ploče su komponente koje najbrže napreduju i na kojima se najbolje oseća tehnološki napredak industrije. Samim tim nas ne čudi da matične ploče ASUS P5K3/P5K predstavljaju vesnika potpuno nove ere razvoja personalnih računara. Zasnovane na najnovijem skupu čipova Intel® P35 Express, ovi modeli donose podršku za FSB 1333, tehnologiju Super Memspeed Technology, kao i osmofaznu filtraciju napona, što rezultira u performansama ne zabeleženim do sada.

Iskoristite potencijal koji donosi skup čipova Intel® P35 Express

Skup čipova Intel® P35 Express predstavlja najnoviju generaciju kontrolerske logike koja se bože pohvaliti naprednim opcijama kao što su podrška za procesore izrađene primenom 45nm proizvodnog procesa, maksimalnim kapacitetom od 8GB dvokanalne DDR3 1066/800 memorije i istovremenom podrškom za memoriju DDR2 800/667 MHz. Pored toga na spisku specifikacija nalazi se i podrška za taktove magistrale od 1333/1066/800, PCI Express x16 graphics i podrška za procesore sa više jezgara.

DDR3 memorija eliminiše postojeća ograničenja u memorijskom protoku i kapacitetu

Osnovna razlika između memorijskih standarda DDR3 i DDR2 odnosi se na maksimalni memorijski protok, koji je kod novog standarda duplo veći, odnosno iznosi 1600 u odnosu na 800. DDR3 memorija odlikuje se i nižom potrošnjom energije za čak 30%. Razvojni tim kompanije ASUS uložio je sve svoje napore kako bio objedinio sve prednosti nove platforme u okviru jednog proizvoda, odnosno serije matičnih ploča ASUS P5K3/P5K. S obzirom da ova serija matičnih ploča podržava memoriju DDR3 1333, ona donosi korisnicima tako potrebno povećanje memorijskog



protoka. Pored toga, inženjerima kompanije ASUS pošlo je za rukom da premeste trenutni jaz u odnosu između takta magistrale i memorije, tako što su razvili tehnologiju ASUS Super Memspeed koja omogućava najdetaljnije podešavanje parametara za dodatno ubrzavanje. Tehnologija ASUS Super Memspeed proračunava najbolji odnos radnog takta magistrale i ugrađene memorije pri dodatnom ubrzavanju, čime se postiže drastično povećanje performansi od čak 72.6%.

Bešumni rashladni sistem

Kompanija ASUS se na dva načina bori sa problemom viška toplote koji generišu pri radu savremeni personalni računari, pasivnim rashladnim sistemom i osmostepenom naponskom jedinicom. Osmostepena naponska jedinica daleko je efikasnija u radu od drugih rešenja, pri čemu je radna temperatura niža u proseku za čak 15°C. Matična ploča P5K3 Deluxe opremljena je rashladnim sistemom sastavljenim od bakarnih rashladnih cevi koje na izuzetno efikasan način odvođe višak toplote u one delove sistema odakle ga vazdušno strujanje odvodi van kućišta. Ovaj sistem efikasno smanjuje radnu temperaturu sistema za čak 16°C i produžava njegov radni vek.

Zahvaljujući inovativnim tehnologijama koje omogućavaju dodatno ubrzanje sistema, primeni DDR3 memorije i naprednim rashladnim sistemima, serija matičnih ploča ASUS P5K3/P5K ponovo podiže standarde kada su performanse personalnih računara u pitanju.



	P5K3 Deluxe /WIFI-AP	P5K Deluxe /WIFI-AP	P5K
Skup čipova	Intel® P35 / ICH9R		Intel® P35 / ICH9
Memorija	DDR3-1333/1066/800 MHz	DDR2-1066/800/667 MHz	DDR2-1066/800/667 MHz
Magistrala	1333 / 1066 / 800 MHz		
Slot za grafiku	2 x PCI-E x16 CrossFire at x16, x4		
Mreža	x 2		x 1
Zvuk	8CH HD		
Skladištenje podataka	1*Ultra DMA		1*Ultra DMA
	6*SATA3.0Gb/s		5*SATA3.0Gb/s
	2*External SATA 3.0Gb/s		1*External SATA 3.0Gb/s

Logitech QuickCam Ultra Vision

U vreme kad su se web kamere pojavile, kvalitet videa i slike bio je loš, a koncept video konferencije u najmanju ruku misaona imenica. Zahvaljujući drugačijem pristupu izrade, novijoj tehnologiji i sočivima visokog kvaliteta, korišćenje kamere za računare ovih dana predstavlja pravo zadovoljstvo. Direktna potvrda ovakve tvrdnje je Logitech QuickCam Ultra Vision. Uređaj koji predstavlja sledeću generaciju web kamere opremljen je staklenim sočivom sa senzorom rezolucije 1.3 megapixelsa kombinovanim sa izvanrednim dizajnom i zavidnom RightLight 2 tehnologijom Logitech je pozicionirao na sam vrh ponude.

Ono što na prvi pogled upada u oči je nekonvencionalan dizajn. Za razliku od sličnih uređaja, Logitech se odlučio za malo drugačiji oblik, i predstavio nam dizajn koji u sebi spaja funkcionalnost, estetsku dopadljivost i jedinstvenost. Kamera je prstenastim delom, u kojem se nalazi mikrofoni, podeljena na dve celine različitih boja. Deo koji nosi sočivo je boje slonovače i uokviren je srebrnom lajsnicom, dok je za drugi deo sa indikatorom aktivnosti i logom Logitecha odabrana metalik siva boja. Sa strane se nalaze elegantno dizajnirani tasteri koji služe za fotografisanje i za pregled video materijala. Uređaj odaje utisak izuzetnog kvaliteta i izdržljivosti, a potpuno odsustvo „krckavosti“, kvalitet upotrebljenih materijala, kao i

odličan balans težine samo doprinose celokupnom pozitivnom izgledu i utisku koji kamera ostavlja. Sa zadnje strane uređaja nalazi se deo koji služi za montiranje na monitor. Savitljivi vrat na kojem se nalazi protivtega omogućava lako postavljanje kamere kako na LCD tako i na CRT monitore, a gumirana zaštita kojom je obložen onemogućava

na laptopu je nemoguće jer svaki mali pokret (kucanje na tastaturi, pa čak i korišćenje launchpad-a) onemogućava njeno stabilno držanje na monitoru, pa je njena upotreba nemoguća na taj način. Zbog toga je, što se prenosnika tiče, neophodno pozicioniranje pored računara.

Kontakt: **Computerland**, www.compland.co.yu

klizanje i sprečava oštećenje monitora. Iako smo pomislili da je namenjena i prenosnim računarima, prevarili smo se jer smo naišli na problem – korišćenje

Ono čemu je namenjena, kamera radi odlično. Video podržava rezolucije 320x240, 640x480, i 960x720 sa 30 frejmova po sekundi, a format u koji se čuva video materijal je .wmv korišćenjem wmv2 kodeka. Fotografije mogu da idu dalje i od 1.3 Megapixelsa - 1280x960, ili interpolirano (razvučeno) do 2MP 1600x1200, 3MP 2048x1536, i 4MP 2304x1728. Kako za video, tako i za fotografije se može podesiti vreme posle kojeg kreće snimanje, da li se snimanje vrši sa audio podrškom kao i vremenska oznaka trajanja video materijala. Prilikom video poziva kamera može da radi u auto-tracking modu



koji omogućava praćenje vašeg lica, uz automatsko zumiranje kada se odaljavate, kao i odličnu pratnju mikrofona preko koga ne zvučite kao da pričate iz bureta, već vas sagovornici mogu čuti prilično jasno. Takođe, tu su i modovi za praćenje više od jednog lica, kao i opcije koje omogućavaju korišćenje u uslovima u kojima je otežano snimanje (brzi pokreti, više lica, slabo osvetljenje). Da je korišćenje ovakve kamere predviđeno da bude zanimljivo i zabavno – tu su razni avatari koji prate kretnje i izraze vašeg lica i prenose ga na animaciju, koja verovatno kopira facu koju ste "složili". Takođe ima i puno predefinisanih stvari koje možete da „stavite“ na glavu: svinjski nos, kraljevska kruna, jake obrve i bradu, a postoji mogućnost skidanja dodatnih slika sa interneta. Treća Fun opcija koju QuickCam Toolbar nudi su Fun Filteri. Oni se aktiviraju u video modu i predstavljaju skup predefinisanih setovanja u kojima možete da pravite zanimljive video klipove korišćenjem nekih od njih. Tu su Neonize (konture imaju efekat neonskog svetla), 80's video („isprana“ slika), 50's movie reel (crno – zelenkasta slika), I see a ghost, 4 squares, Tiled up mod, i mnogi drugi, koji mogu da učine korišćenja kamere veoma zabavnim.

Pri instalaciji pratećeg softvera instalira se i QuickCam Toolbar koji, kako mu ime kaže – služi za brz pristup kameri. Na toolbaru se nalaze tri velike ikone koje predstavljaju prečice ka video efektima koje smo pomenuli, ispod njih se nalazi ikona koja isključuje video i uključuje takozvani „Privacy Shade“ ili štit privatnosti kojim se onemogućava da vas sagovornik vidi u toku video poziva. Sledeći je meni za podešavanje kamere, koji obuhvata sva podešavanja, od centriranja, kvaliteta slika i videa, preko osvetljenja, kontrasta, jačine boje do zvuka mikrofona, ikona i foldera za snimanje materijala. Sa softverom dolazi i podrška za blogere, linkovi ka YouTube, Grouper i Logitech mobile, kao i mogućnost da downloadujete HP PhotoSmart Essentials kako biste mogli da pregledate slike direktno sa toolbara. Na kutiji kamere je velikim slovima



naglašena RightLight 2 tehnologija, koja vrši kompenzaciju svetla u lošim uslovima radi boljeg prikaza, te smo shodno stavili pod lupu i ovu pogodnost. RadLight2 se na odličan način bori sa lošim osvetljenjem, jer većina domova ne poseduje halogeno osvetljenje ispred monitora, pa posao koji ova tehnologija radi zaista koristi u svakodnevnom radu i zasluži svaku pohvalu. Odlično neutrališe jake izvore svetlosti pri čemu ne dolazi do potamnjivanja lica, a sa druge strane, u potpunom mraku će jasno prepoznati vaš lik i izdvojiti ga iz okruženja.

Sve što smo naveli ide u korist kupovini ove multifunkcionalne web kamerice, te u slučaju da imate rodbinu i prijatelje koji daleko od vas, a koriste Skype, Messengere sa video podrškom ili imate potrebu za web konferencijama Ultra Vision je pravo rešenje za vas. Možda jedina, moglo bi se reći mana

kamere je nedostatak blica, koji bi pravio veoma veliku razliku u kvalitetu pri uslovima slabog osvetljenja, što se fotografija tiče, posebno jer je upotrebljeno izuzetno kvalitetno stakleno sočivo. Sve navedeno Logitech u našoj zemlji "ceni" 135€, pa oni sa plićim džepom mogu da se preorjentišu na konkurentska (čitaj: jeftinija) rešenja, ali s obzirom na ono što ovaj model pruža odnos cena/kvalitet nije narušen. Shodno tome, naš je utisak da Logitech QuickCam Ultra Vision predstavlja dobru kupovinu.

Marko Nešović



Besprekorna elegancija

U svakom pogledu, svakog trenutka sve više napredujemo. Mora da ovom rečenicom rukovodstvo Logitecha ispira mozak svojim radnicima, jer ne postoji ni jedno drugo objašnjenje za neverovatno dugačak niz dobrih proizvoda iz ove kompanije. Naravno da nije sve idealno, ali kada pred vas dođe tastatura kao što je ova iz kompleta LX 710 Laser morate nekako da iskažete bar deo oduševljenja.

Jako tesko možete steći pravu sliku o tome koliko dobro i jednostavno deluje LX710, jer se informisanje o onome što bi eventualno trebalo pazariti kod današnjih kupaca uglavnom svodi na pretraživanje interneta i čitanje časopisa. Da biste shvatili o čemu pričam morate imati jedno ovakvo čedo u svojim rukama (nadamo se da će vam ljubazni prodavac dozvoliti "pipkanje"). Izbor materijala je pun pogodak. Vrlo postojana plastika sa vrhunskom finalnom obradom definitivno uzdiže ovaj proizvod u klasu luksuznih uređaja. Blago zaobljene ivice u kombinaciji sa

oštrim linijama odaju futuristički utisak, ali umereno, taman toliko da se može percepirati u tom kontekstu, a ne kao jedna od komandnih tabli sa Enterprajza što je bio trend kod nekih proizvođača. Kombinacija crne boje sa srebrnom je kao i uvek dala odlične rezultate pa je gotovo nemoguće naći neku vizuelnu manu ovoj tastaturi. Jedini problem je što ima mnogo dodatnih tastera koji su pozicionirani na ivičnim delovima, pa ćete, po Marfijevom zakonu, svaki put kada je uzmete u ruke pritisnuti neki od tih taster. Opet, tastatura nije frizbi da se njome dobacujete po



dnevnoj sobi. U cilju postizanja što veće mobilnosti, naslon za dlanove se ne može odvojiti, kao što je to bio slučaj kod većine ranijih modela ovog proizvođača, što je samo još jedan veliki plus za već dovoljno nahvaljeni dizajn. Reakcija tastera na pritisak je dobra. Može se u žargonu reći čak i da je meka, nešto nalik tastaturama koje se standardno ugrađuju u notebook računare visokog kvaliteta.

Glavni tasteri su normalnog rasporeda, kao što je i očekivano. Jedini izuzetak su tasteri iznad strelica, čiji je raspored nešto izmenjen, pa su postavljeni uspravno u cilju približavanja numeričkog dela ostatku tastature. Za razliku od klasičnih modela, LX710 krasi povećana funkcionalnost koja je postignuta dodatnim tasterima. Većina njih su programibilni, pa im pored fabričkih funkcija možete dodeliti i neke koje će vam olakšati svakodnevni rad na računaru. Raspoređeni su u grupe, izdvojene međusobno, kako estetski tako i fizički, pa nećete imati problema sa navikavanjem na njihovo korišćenje. Na levoj ivici se nalaze tasteri za olakšano pregledanje slika, što



uključuje zumiranje, rotiranje slike kao i taster za startovanje programa za pregled slika. Fabrički je podešeno da to bude Microsoft Picture Manager koji dolazi kao standardan u Microsoft Office paketu. Ako vam se to ne dopada, odnosno ako preferirate neki drugi program za pregled slika, vrlo lako možete podesiti da se pritiskom na taj taster uključuje program koji vama odgovara (npr. ACDSee). Simetrično postavljeni sa desne strane se nalaze tasteri za multimediju. Tu se nalaze tasteri za prebacivanje na sledeću ili prethodnu pesmu, shuffle, play, pause, i naravno taster za startovanje vama omiljenog programa za puštanje muzike koji možete podesiti na sličan način kao i program za pregled slika. Na gornjoj ivici, centralno su postavljeni tasteri za pojačavanje i smanjivanje jačine zvuka, kao i taster "mute". Tu se nalaze i tasteri za proveru pošte, pretraživanje interneta preko nekog od popularnih pretraživača koji naravno možete sami podesiti, kao i taster za startovanje nekog od Instant messaging klijenata, koga opet vi birate. Tasteri od F1 do F8 u kombinaciji sa tasterom Fn fabrički su podešeni da otvaraju redom: Word, Execl, kalendar koji je integrisan u Outlook, kalkulator, My Documents, New Folder, Print i Save. Njihovu funkciju možete promeniti, ali imajući u vidu da su na tim tasterima male ilustracije fabričkih funkcija, kao i to što su jako funkcionalni, ovako kako dolaze "u paketu", uopšte nema potrebe za tim. Tasteri od F9 do F12 nisu fabrički isprogramirani i njima možete

dodeliti bilo koju funkciju u kombinaciji sa "Fn".

Energija koja je potrebna za rad tastature je ostvarena preko dve AA baterije od 1,5V. Rok trajanje jednog seta baterija je oko 2 meseca, prema proizvođačevim specifikacijama. Toliko dugo LX710 nije mogao da bude kod nas, pa ostaje da verujemo na reč. Indikator za potrošnju baterija se nalazi ispod kursorskih tastera i gotovo da je neprimetan dok ne zasvetli crveno, što naravno naravno označava da su baterije pri kraju i da treba da skoknete do trafike po nove.

Ono na šta smo naviknuti kada su u ovakvi paketi opreme u pitanju je da je akcenat uvek na tastaturi. Na miš se nikada nije obraćalo toliko pažnje i na kraju kupac po nepisanom pravilu kupi neki od miševa koji se prodaju zasebno, a koji po svemu prevazilaze kvalitet onog iz kompleta. Laserski miš koji dolazi u ovom paketu po svim stavkama prevazilazi standardna očekivanja. Izuzetno je precizan, a ima i jako dobar odziv na pokrete ruke, što nije uvek odlika bežičnih miševa. Ergonomija je gotovo perfektna za svrhu u koju je namenjen. Mudri ljudi iz Logitech-a došli su na ideju da bi ovaj miš mogao da se koristi kao daljinski upravljač prilikom poslovnih prezentacija. Promocija ovog kompleta je izgrađen na baš na toj osnovi, pa je zato i dizajn samog

miša potpuno posvećen toj ulozi. Nešto tako je urađeno i kod modela MediaPlay, pa je i oblik miša najbližnji njemu. Pored standardnih tastera i univerzalnog skrola na njemu se nalaze i dva dodatna tastera za prebacivanje na sledeći i prethodni slajd ili sliku. Naravno, kao i kod prethodnih testova Logitech periferija, opet se osvrćemo na sjajni SetPoint softver pomoću koga ovim tasterima možete dodeliti i neku drugu ulogu, kao i kod tastature iz LX710 kompleta.

Po svemu do sada napisanom o Logitech LX710 nije potrebno dodavati ništa što bi vas dodatno uverilo u odlične karakteristike ovog kompleta. Jedino što preostaje je da se zapitate da li vam je nešto tako potrebno, ili spadate u širi krug ljudi koji žele da zadrže luksuz da usred nerviranja oko omiljene igre, pada sistema ili nečeg sličnog mogu sebi da dozvole da "tresnu" tastaturu o pod, a miš bace kroz prozor. U slučaju LX710, po našem skromnom mišljenju, to bi bilo van pameti, zbog cene od oko 80€, a naročito zbog kvaliteta koje poseduje.

Vukašin Nešović



Kontakt: ComputerLand, www.compland.co.yu, 011 / 3976-304.

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech.

Designed to move you™





Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com



KLAN RUR

www.klanrur.co.yu

